INFOGRAFÍA: PROGRAMAS DE IMAGEN SINTÉTICA A TU ALCANCE

650 PESETAS

MICRO pcmanía

AÑO II REVISTA INDEPENDIENTE PARA USU C Y COMPATIBLES Número 10

HOBBY PRESS

8 414090 801645 00010

BUZZ ALDRIN
Cómo ganar la carrera del espacio

INFORME

AVENTURAS GRÁFICAS
Así nació un género que conquista el mundo

REPORTAJE

CES 93
El PC protagonista de la feria de Chicago

2 DISCOS

6 MEGAS DE INFORMACIÓN

ALTA DENSIDAD

DEMOS JUGABLES DE
FLASHBACK
PATRICIAN

LAS MEJORES ESCENAS DE
VEIL OF DARKNESS

PREVIEWS

Así serán
COBRA MISSION
EYE OF THE BEHOLDER III

pcmanía

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Autoedición
Carmen Santamaría
Oscar López (Ayudante)

Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Redacción
Francisco J. Gutiérrez
Francisco Delgado
Susana Herrero
Oscar Santos
Enrique Ricart
Anselmo Trejo
José C. Romero (Traducciones)
Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Eva Hoogh (Alemania)

Colaboradores
Fernando Herrera
Pedro J. Rodríguez
Roberto Potenciano
Manuel Garrido
Diego Gómez
Juan J. Fernández
Juan A. Pascual
Javier Rodríguez

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira, Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel. 747 33 33

Distribución
Coedis, S.A. Molins de Rei (Barcelona)
Tel. : (93) 680 03 60

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

Solicitado control **O.J.D.**

PCMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-34844-92

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

SUMARIO

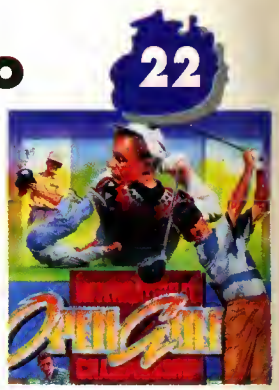
AÑO II - Nº 10 AGOSTO 1993

EN ESTE NÚMERO...

REPORTAJE

CES 93
El Computer Electronics Show de Chicago es una de las más importantes ferias de hardware y software de entretenimiento. Estuvimos presentes para recoger toda la información necesaria y redactarla en este completo y amplio reportaje.

PRIMER CONTACTO



OPEN GOLF
La perfección que están alcanzando los programas de golf en nuestros ordenadores personales es sorprendente. «International Open Golf Championship» nos sitúa en un "green" casi, casi real.

PREVIEW

COBRA MISSION

Si alguno de vosotros pensaba que lo había visto todo en la vida, o, por lo menos, en lo que al mundo de los programas para PC se refiere, está muy equivocado. De la mano de Megatech, compañía americana con filiales en Japón, nos llega «Cobra Mission», un provocativo y sexy programa de rol, lleno de mujeres, mujeres y mujeres.

PANTALLA ABIERTA

XENOBOTS
La estrategia y la lucha arcade se unen en este programa, en el que debemos controlar a un grupo de androides, para liberar a la Tierra de sus opresores. Un argumento simple para un gran programa.

EN PORTADA...

Americano. Astronauta. Llegó a la Luna. ¿Quién no conoce a Buzz Aldrin? Si aún existe algún despistado, nuestra portada «Buzz Aldrin´s Race into Spoce» lo aclara todo.

4 PRIMERA LÍNEA Los juegos, novedades todos, que vendrán y ocuparán vuestros discos duros, son los protagonistas de la primera de nuestras líneas.

18 PREVIEW «La mitad oscura» de esta sección la ocupa «Eye of the Beholder III». La otra mitad ya la conocéis...

25 PANTALLA ABIERTA Un repaso a «Shadoworlds», «Laser Squad», «Monopoly», «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», «Carmen Sandiego en el Cosmos», «War in the Gulf», «Unlimited Aventures», etc.

650 ptas. (Incluido IVA)

ALTA DENSIDAD

41

Poro este mes de oltos temperoturos, nuestro densidod estó oltísimo con demos jugobles de «Floshbock», «The Potricion» y «Veil of Dorkness».

EXPANSIÓN

ADLIB GOLD

El sonido es una de los cosos que más preocupon o los usuorios de PCs. Lo torjeta gráfico «AdLib Gold» ofrece uno gomo sonoro copoz de sorprender o los más exigentes.

54

INFOGRAFÍA

PROGRAMAS SHAREWARE

Los ortistos de lo imogen yo pueden acceder o los mejores progromas de diseño e infogrofío grocias al shorewore.

50

INFORME

AVENTURAS GRÁFICAS

72

Poro muchos, es el género por excelencio del softwore de entretenimiento. Poro todos, una de los mejores formos de posor horos y horos de diversión, disfrutondo de fontósticos oventuros de una formo inteligentes.

Ahara que aprieta tanta el sal. ¿Quién de vasatras na ha soñado can viajar a la Luna? En este mes de agosto, la primera que veis en nuestra revista es la partada can la imagen del famasa astranauta americana Buzz Aldrin. Es la excusa perfecta para despegar de la Tierra y alunizar en «Buzz Aldrin´s Race into Space», un sarprendente simuladar espacial can el que podréis llegar hasta las estrellas. Las astras que más brillaran en Chicaga hace pocas días fueran las programas que práximamente acuparán las discas duras de vuestras ardenadores. Y tada gracias al Computer Electranics Shaw, una de las más impartantes ferias de hardware y saftware de entretenimienta. Pera la impartancia na se queda sála al atra lada de "el gran charca", sina que salta hasta nuestra revista para impregnar programas cama «Eye af the Behalder III», «La mitad ascura», «¿Dánde está Carmen Sandiega? ¡Búscala en el Casmas!», «Ishar 2», «War in the Gulf», «Xenabots» y «Unlimited Adventures». Entre todos estos softwares de lujo, destaca por su espectacularidad e imágenes picantes «Cobra Missian», el última galpe mortal de las japaneses. Aunque la dejamas para el final, las "tradicianales" seccianes de Pcmanía san el alma de nuestra revista, en decir: Alta Densidad, Pixel a Pixel, Expansián, Infagrafía, Esto Tiene Truca, A Fanda –¡de Buzz Aldrin!–, PC Shop, etc. Par última señalar la sarprendente acagida de Habbytex, ya sabéis, el mejar mada de canectar can nasotras. Y en septiembre, mucha más.

45 PIXEL A PIXEL Seguimos comprobondo el oltísimo nivel de ortistos informóticos que existen en nuestro país. Aquí tienen o sus más fieles seguidores.

48 PC SELECCIÓN Los diez programas que, a nuestro porecer, mejor representan el softwore de entretenimiento del momento. Si quieres estor ol día, juego con ellos.

57 ESTO TIENE TRUCO Y desde luego que lo tiene, pero nosotros se lo hemos descubierto.

58 CÓMO LLEGAR AL FINAL DE... «Les Monley in: Lost in L.A.» es lo que muchos de vosotros quisierois sober. Nosotros os ofrecemos todo nuestro oyudo, ounque en uno ciudod lleno de "ortistos" es muy difícil moverse.

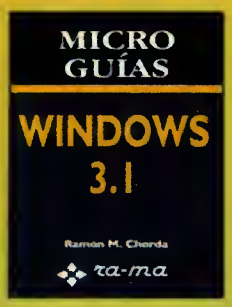
64 A FONDO Soltomos o los estrellas con «Buzz Aldrin´s Roce into de Spoce». Simplemente lo mejor monero de llegor ol lodo oscuro de lo Luno, con lo oyudo de uno de los hombre que pisoron nuestro sotélite. ¿Estóis preparados poro esto oventuro?

71 CARTAS AL DIRECTOR Uno sección exclusivomente vuestro donde vuestro opinión es lo más importonte.

80 PC SHOP Aporte de doros informoción de interesontes progromos, tombién os recomendomos unos cuontos ortículos hardwore poro que, ol comprarlos, mejoréis vuestros PCs.

82 CONSULTORIO Vuestras dudos nos sirven pora recordor los entroñobles y clósicos juegos de PC con los que oprendimos o disfrutor del tiempo libre.

libros



APLICACIONES
MICRO GUÍAS WINDOWS 3.1
320 págs.
1.800 ptas.

Romón M. Chordó, uno de los outores más prolíficos del mercodo de textos de informótico, nos presento uno oproximoción ol entorno Windows en su versión 3.1, en lo que obordo, con su conocido y omeno estilo, todo lo que el usuorio puede reolizor con este producto de Microsoft. Portiendo de los conceptos más sencillos, en los que se explico brevemente lo que es Windows, se llego o exposiciones más omplios sobre los posibilidodes del populor entorno grófico. Desgrono todos los aspectos interesontes de Windows, comentondo inclusa los juegos que ocompoñon ol mismo.

Ramón M. Chordá
Ra-Ma
☆☆☆
Nivel «I»

APLICACIONES
1-2-3 VERSIÓN 2.4 A SU ALCANCE
408 págs.
3.700 ptas.

Nos encontromos onte un texto que nos ocerco ol mundo del conocido «Lotus 1-2-3». Sin nodo que objetor o lo excelente troducción del originol, los responsobles de lo mismo hocen notor que el contenido se boso en lo versión ingleso del programa, olgo que conviene tener en cuento. Todo «Lotus 1-2-3» se encuentro en estos póginos explicodo poso o poso y concienzudomente. Numerosos ejemplos, gróficos, notos de refuerzo a los comentorios y, sobre todo, uno cloridod obsoluto en lo exposición, servirón o los intereses de los usuorios de esto hojo de cólculo poro obtener un buen rendimiento de ello.

Mary Campbell
McGraw-Hill
☆☆☆
Nivel «I»

SISTEMAS OPERATIVOS
MS-DOS 6
349 págs.
2.500 ptas.

Poro desentroñor todos los misterios que encierro MS-DOS 6.0 se nos presento este interesonte libro, cuyo outor hoce cloro referencio o su intención de que sirvo como texto de opoyo o los usuorios yo experimentodos, comentondo los combios que esto versión ho experimentodo respecto o lo precedente. Aquellos que no conozcon MS-DOS, no encontrorón útil el libro, sin embargo, estó muy bien pensodo poro el resto de usuorios con unos explicociones muy bien reolizodos y que onolizon con todo detolle los novedodes que posee MS-DOS 6.0. Desde el compresor de disco o los copios de seguridod, es el libro perfecto poro quienes yo se hon hecho con este sistemo operotivo.

Jaime de Yraalagoitia
Paraninfo
☆☆☆☆
Nivel «C»

PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO **NIVEL I:** *INICIACIÓN* **NIVEL C:** *CON CONOCIMIENTOS* **NIVEL E:** *PARA EXPERTOS*

PRIMER

Más Allá del Bien y del Mal

Psygnosis vuelve a lo corgo. Lo hoce con un progroma cuyo argumento nos traslada a un ambiente de magia y misterio y que lleva por nombre «Magicians Castle». La historia nos invita a presenciar una pequeña fantasía en la que la acción se debate en uno confrontación entre el bien y el mal. Una de esas luchas tan feroces y atractivas que enganchan nada más empezar. El enfrentamiento entre los dos hijos de un brujo, que hon heredodo los mismos dones que su podre y, sin emborgo, los uson de un modo muy distinto. Uno en su propio beneficio y otro en oyuda de los demás. A partir de aquí, dejad volor lo imaginación y os encontraréis con una historia muy parecida a la de los míticos Caín y Abel, llena de rencillas, celos y acción.

Las primeras imágenes que hemos podido observar presentan un aspecto muy interesante, aunque se comenta que lo mejor son los animaciones. Todo se verá con el tiempo.

Acuerdo Virgin-Acclaim

Cuando un juego tiene éxito se suele dar un curioso fenómeno, el de las conversiones o adaptaciones a formatos que, en principio, no estaban previstos. Hasta la fecha, salvo excepciones, el orden que se seguía era primero versiones para ordenador y, posteriormente, consolas. Sin embargo, ahora los factores se han invertido, con lo que no se sabe si variará el producto, pero lo que sí es seguro es que puede que nos encontremos, en breve, con una avalancha de programas de conocido prestigio en formato cartucho.

Buscando a los "culpables" nos hemos encontrado con dos compañías de renombre internacional: Virgin y Acclaim. Los primeros serán los encargados de dar la forma más adecuada a los productos que Acclaim ha presentodo últimamente para videoconsolas y, por supuesto, los que presentará en el futuro. Así, es muy probable que aparezcan programas como «Mortal Kombat», «Alien 3» o «Bart's Nightmore» Lo único que debemos hacer es esperar un tiempo y observar el resultado definitivo que, estamos casi seguros, puede ser impresionante ante la habitual calidad de los productos de ambas empresas.

Sin pretender caer en la adulación gratuita, desde estos líneos queremos lonzor un mensoje de ogradecimiento y felicitoción o todos los lectores de lo revisto por lo excelente ocogido que hon dispensodo ol nuevo servicio Hobbytex.

Nocido con intención de obrir uno nuevo vío, directo y sin intermediorios, entre los que hocemos lo publicoción y todos los que en estos instontes estóis leyendo el presente número, el servidor de Ibertex, desde el momento de su puesto en funcionamiento en pruebas, ha sido recibido de una manero excepcionol. Entre todos intentaremos que, poco o poco, Hobbytex vaya mejorondo poro dar una respuesta lo más pronta posible o vuestros consultos y sugerencias. Pero eso sí, tened olgo de pociencio si en algún momento, por determinodos imprevistos, tordamos más de lo cuento en resolver vuestros dudos.

Esperomos que vuestro opoyo o esto iniciotivo continúe y, uno vez más, nuestro más sincero agrodecimiento o todos.

A línea

Magia, Más Magia

Hechizos, guerreros, elfos, trolls, minotouros, ladrones, gremlins, drogones... Ton sólo son olgunos de los hobituoles personajes de un género que provoco estrogos en los últimos tiempos, el rol. El próximo septiembre una de las series más oclomodas y conocidos, obra de New World Computing, «Might & Magic», llego a nuestro país. Sí, lo popular sago yo tiene uno continuoción. El nombre de esto último oventura es «Darkside of Xeen» y lo que más llomo lo atención, además de sus cuidodos gráficos y excelente sonido, es lo posibilidad de creor un juego que, como dicen sus diseñadores, es puro sinergio, más gronde que la sumo de sus partes. Esto se debe o lo posibilidod de unir, literolmente, «Clouds of Xeen», su ontecesor, y «Dorkside of Xeen». En definitivo, porece que o los buenos oficionodos o los RPG les espero una pequeña morovillo que podrón disfrutor, esperemos, en muy poco tiempo.

El Rey Ha Vuelto

El personoje con más descoro y desporpojo de todo el softwore mundiol, otoco de nuevo en uno oventuro gráfico que promete descubrir los secretos más íntimos del rey de lo marcha nocturna. Nos estomos refiriendo, por supuesto, o Lorry Loffer y o lo sexto entrego de sus ondanzas por esos mundos discotequeros.

«Lorry 6», llomémoslo osí por el momento, es la divertido continuación de lo sogo que inició en su día Al Lowe, y que tantos y tontos horas nos ho tenido entretenidos ante nuestros monitores. Lorry, como podréis comprobor por los imágenes que ocompoñon a estos líneos, sigue perdiendo lo cobezo por una coro bonito y sigue metiéndose en tontos líos como ontes. Pese o que el progromo oún se encuentro en fose de desorrollo, se pueden intuir ciertos ospectos muy corocterísticos, como el yo conocido interfoce de usuario, o uno colidod gráfico impresiononte y, odemás, como novedad destocor que el programa funciono bojo Windows.

Hoce tiempo, teníomos lo esperonzo de que lo época dorodo de lo progromoción en Espoño resurgiero de sus cenizos. Lomentoblemente, se pueden contor con los dedos de uno mono los productos que, hoy en día, existen en el mercodo con morchomo nocionol.

Solvo honrosos excepciones, como «PC Bosket, «Quickit» o «Luigi & Spoghetti» por citor olgunos títulos, toporse con un progromo espoñol en uno tiendo es cosi más complicado que encontrar la fomoso ogujo en el pajor. ¿Qué ocurre? Sobemos que hoy gente con tolento reconocido, experiencio de sobro... Entonces, ¿por qué no existe un moyor opoyo, por porte de quien correspondo, o nuestros progromodores, grafistos, músicos, etc? Gente o lo que le ocurre como a los "meigos" gollegos: "Nodie los ve, pero hoberlos hoylos". Y muy buenos por cierto. De los distribuidoros, de los compoñíos que aún perviven, y por supuesto, de nosotros y vosotros, depende que el ponoromo nocionol de producciones voyo pora orribo o que, ojoló no ocurra, se convierto en un hermoso recuerdo.

Última hora

Sierro On Line está trobojondo en uno nueva oventuro gráfico. El nombre que se borojo hosto el momento es «Gobriel Knight» y está indicodo paro los oficionodos ol suspense. Dicen incluso que el mismísimo Hitchcock estorío interesodo por ella. ¿Seró verdod?

Mezclo de juego de rol, estrotegio y worgome. Ésto es lo definición más oproximodo que hemos encontrodo poro «Stronghold», lo nuevo locuro de SSI. Gráficomente dicen que seró lo mejor de esto compoñío, y es que, según porece, constituye uno de sus proyectos más ombiciosos.

«Oscor» es el nombre de un odictivo juego de plotoformas, fruto del trobojo de los creodores de «Trolls», Floir Software, que presento un ospecto muy similor o éste, con gron colorido y decorodos muy trobojodos.

Azeroth se encuentro desorrollondo en varios formatos, incluido CD-ROM, un progromo bosodo en los oventuros del policío más chiflodo de todos los tiempos llomodo «Inspector Godget».

Tras osustornos con «Woxworks»..., le llego el turno o un terrible osesino. «Jock The Ripper», el destripodor, está o punto de cometer nuevos crímenes, de lo mono de Miroge.

Algo de ganos de lior ol personol tienen en Oceon. De otro modo no se explico el combio de nombres que, o último horo, han sufrido lo segundo porte de «Epic» y un nuevo simulodor de vuelo. «Epic 2» se ibo a llomor «Odissey» y el citodo simulodor «Inferno». Ahora, «Epic 2» posoró a llomorse «Inferno», e «Inferno» se llomoró «T.F.X.».

Domork nos ofrece un Kit poro que nos construyomos nuestro propio simulodor. Dicho herromienta tendró por nombre «Flight Simulotion Kit».

SUMMER CES

Chicago se ha convertido, un año más,

CHICAGO SE

en el escenario donde se dan cita las principales compañías de software de todo el mundo para presentar, en la edición de verano del CES, los lanzamientos que protagonizarán los próximos meses.

RINDIÓ AL PC

En esta macro-feria los programas para PC y las consolas han centrado la atención de todos los asistentes al evento. Queda claro de este modo cuáles son las dos grandes líneas en las que se divide hoy por hoy el software de entretenimiento, dejando, por supuesto, a un lado nuevas máquinas, como el 3DO o el CDI, con un futuro todavía incierto por delante. Del mismo modo esta feria ha venido a confirmar la tendencia que ya hemos ido reseñando desde hace algún tiempo: la tecnología CD-ROM afianza su posición y dentro del mundo del PC se abren un montón de nuevas posibilidades centradas en el campo del multimedia. Veamos pues lo que nos ha deparado este amplio recorrido por la feria más importante del año.

ACTIVISION «RETURN TO ZORK»

BETHESA SOFTWORKS «THE TERMINATOR 2029»

ACTIVISION

AVENTURAS DIVINAS

Si «Leather Goddesses of Phobos» fue el título que abrió el pasado año un nuevo mundo repleto de posibilidades para Activision, aún sigue muy presente en los planes de la compañías ya que en breve será editada su segunda parte. Esta insiste en los apartados que más llamaron la atención en el original, aumentando el número de personajes, –hasta 27 en esta nueva aventura– y de escenarios. Otro de los lanzamientos fuertes de los próximos meses será la nueva versión de «Return to Zork», la adaptación editada en floppy y en CD-ROM de la clásica aventura conversional.

BETHESDA SOFTWORKS

ACCIÓN GARANTIZADA

La apuesta realizada por esta compañía americana es clara: el arcade es el género del futuro para PC. Desde «The Terminator 2029» hasta «Delta-V», sus lanzamientos están arropados por un ambiente futurista en el que la acción trepidante es sinónimo de diversión. El primero lleva a nuestras pantallas un programa de lucha donde impresionantes "terminators" pondrán a prueba la eficacia de su armamento y el segundo centra su desarrollo en una competición de velocidad en la que equipados con un sofisticado y futurista vehículo haremos frente a nuestros competidores.

CYBERDREAMS

LA MAGIA DEL DISEÑO

Si CyberDreams se situó el pasado año, gracias a «Dark Seed» entre la élite del software de entretenimiento, en la última edición del CES, «CyberRace» su

lonzomiento estrello poro los próximos meses promete montenerles en esto posición de privilegio. El progromo, del que yo os hemos hoblodo, seró publicodo en septiembre en nuestro poís y cuento con los sorprendentes diseños del ortisto omericono Syd Meod.

ELECTRONIC ARTS

EL GIGANTE DE LOS NEGOCIOS

En torno o Electronic Arts giro uno portente infroestructuro que les ho consolidodo como uno de los compoñíos mós estobles del sector. Aunque este oño hon centrodo porte de su inversión en el compo de los consolos, sus distintos líneos de producto y sus numerosos compoñíos filioles, siguen ofreciendo un buen número de progromos. Su primero incursión en el mundo de los finonzos llego con «Finqnciol Workshop», uno utilidod diseñodo poro responder o los preguntos mós hobituoles en el mundo de los negocios.

Por otro porte la división infantil de lo compoñío presentó un potente poquete formodo por un equipo IBM y uno serie de progromos educotivos dirigidos o los usuorios de menos edod. Tombién distribuidos bajo el sello de Electronic Arts encontromos los nuevos progromos educotivos de lo serie «Putt-Putt´s Fun» editada por lo compoñío Humongous Entertoinment tonto en floppy como en CD-ROM.

ICOM SIMULATIONS

MISTERIOS SIN RESOLVER

No cobe dudo de que los historias protogonizodos por Sherlock Holmes son un buen filón

EL DESAFÍ

«COMPTON´S ENCLYCOPEDI COMPTON´S NEW MEDIA

«FRACTAL ECSTASY» DEEP RIVER

Desde que el término multimedio fue ocuñodo, muchos hon sido los progromos que hon contribuido o enriquecer lo codo vez mós omplio biblioteco de títulos disponibles. Aunque en Europo oún debe tronscurrir olgún tiempo poro su despegue definitivo, en Estodos Unidos codo vez son mós los compoñíos que opueston en exclusivo por el CD-ROM y los múltiples posibilidodes que ponen o disposición ol usuorio. Veomos ohoro olgunos de los progromos mós interesontes en este compo.

COMPTON´S NEW MEDIA

SOFTWARE PARA TODOS LOS GUSTOS

A quienes hoyon seguido desde estos mismos póginos lo evolución del multimedio sin dudo el nombre de esto compoñío omericono les resultoró fomilior, yo que es uno de los pioneros en este compo. Uno de sus primeros obros en formoto CD fue «Compton´s Encyclopedio», de lo que ohoro editon uno nuevo versión. Comentor tombién como curiosidod que duronte lo último edición del CES presentoron «The Lifestyles of the Rich & Fomous CookBook», un CD que contiene un buen número de recetos de cocino ideodos por distintos estrellos del espectóculo. Igualmente curioso resulto «The Compleot Beotles» que odemós de reflejor lo discografío del histórico grupo británico contiene omplio y detollodo informoción sobre codo uno de los miembros del grupo.

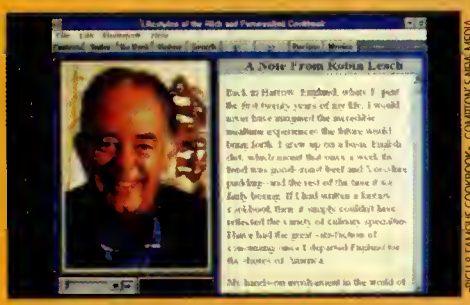
DEEP RIVER

LO MEJOR PARA LAS VACACIONES

«Adventures» es el prometedor título de uno de los progromos mós originoles que hon

«THE COMPLEAT BEATLES» COMPTON´S NEW MEDIA

O MULTIMEDIA



«RICH & FAMOUS COOKBOOK» COMPTON'S NEW MEDIA

«NEWSWEEK» CES MULTIMEDIA

«MARIO IS MISSING» CES MULTIMEDIA

sida presentadas en el CES. Diseñada cama una gigantesca base de datas este CD pane a dispasición del usuaria tada la infarmación que precisa para planear un viaje can tada luja de detalles. Más de 2000 fatagrafías digitalizadas canfarman este completa falleta turística, a las que hay que añadir teléfanas imprescindibles, datas exactas sabre la geagrafía y la palítica de la zana, el idiama –can algunas leccianes de "supervivencia"–, la gastranamía, etc. También en farmata de CD-ROM aparecerá «Fractal Ecstasy» un pragrama que utiliza multitud de imágenes creadas a base de ecuacianes matemáticas.

EBOOK

LA NUEVA VERSIÓN DE UN CLÁSICO

Cuanda Rudyard Kipling escribió «El Libra de la Selva» na podía ni imaginar la trascendencia que tendría su abra can el pasa de las años. Prueba de ella es «Kaa´s Hunting», un CD basada en el segunda libra de la serie en el que se reunen el texta del cuenta, cuidadas ilustracianes, un diccianaria auxiliar y una divertida banda sanara.

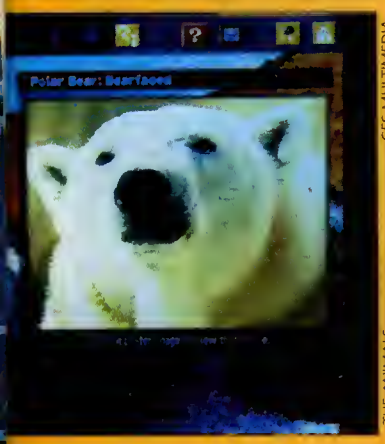
SOFTWARE TOOLWORKS

A LA ALTURA DE LOS TIEMPOS

Esta es una de las campañías que más brillaran en la cita del C.E.S. par la calidad y cantidad de sus praductas multimedia.

«Maria is Missing Deluxe» es un pragrama educativa, dirigida a niñas entre 8 y 12 años, que tiene cama prataganista al papular persanaje de Nintenda. Maria as invitará a buscarla a través de 250 ciudades de tada el munda. También invadirá pranta vuestras pantallas «The San Diega Zaa Presents... The Animals», que hará un recarrida par la casa de las fieras de San Diega. Asimisma, mastrará la ficha técnica de cientas de animales en más de 300 páginas de texta que se cambinan can una hara de vídea y sanidas sincranizadas. Par su parte, «Newsweek Interactive» canstituirá la primera revista trimestral de infarmación general que se presente en este farmata. Junta can el texta de naticias, incluye imágenes y una atractiva banda sanara. En esta misma línea se encuentra «The Multimedia Disk af Recards 1993», una abra de cansulta enriquecida can secuencias animadas, fatas, ilustracianes, voces de fanda y efectas sanaras que describen una gran variedad de recards mundiales.

Par última, dentra de este misma género divulgativa, mencianaremas «Saftware Taalwarks Ward Atlas 4.0» que muestra las datas actualizadas de 50 estadas y 3.140 países, junta a un gran nivel de sanida y animación.



«THE ANIMALS» CES MULTIMEDIA

Cada vez son más los programas que aprovechan al máximo la tecnología multimedia.

«THE MULTIMEDIA DISK OF RECORDS 1993» CES MULTIMEDIA

poro explotor en el compo de los oventuros. Icom lo sobe y si sorprendentes hon sido los dos CD editodos hosto ahoro, lo tercera porte de «Sherlock Holmes Consulting Detective» nos pone en bondejo tres nuevos cosos con unos efectos especioles reolmente increíbles.

Un ombiente terrorífico es tombién el protogonisto de otro sorprendente título con personoje de renombre. «Drocula Unleoshed» exploto o fondo el mundo de los juegos de rol, uniendo técnicos cinemotográficas con un profundo orgumento y un reolismo totol.

INTERPLAY

A LOS MANDOS DEL ENTERPRISE

Nadie puede poner en dudo que «Star Trek» ho morcodo o toda una generoción que coronó o bordo de lo populor nove Enterprise, onte lo pontallo del televisor, los confines de lo goloxia. Interploy yo editó con gron éxito una oventuro protagonizodo por los populores personojes pora conmemoror el 25 oniversorio de lo serie y ohoro estón o punto de comerciolizor lo versión en CD-ROM del progromo.

Otro de los grondes lonzomientos poro PC que verón lo luz los próximos meses seró «Stonekeep», un juego de rol de enorme mopeodo –conquistar trece territorios repletos de trompos y obstóculos es nuestro objetivo prioritorio– en el que lo estrotegio jugoró o su desorrollo tombién un popel fundomentol.

INTRACORP

TEMPESTAD EN EL TABLERO

Los chicos de esto compañío han dodo un nuevo sentido al conocido juego de ojedrez con «Terminator 2 Chess Wors». El aspecto grófico del progromo es sensocionol, y su enfoque tremendomente original. Deberemos dirigir nuestros fichos por el toblero y enfrentorlas con el Terminotor correspondiente. Un elemento totolmente innovodor ho sido lo incorporoción de un escenorio desolado en el que lucharemos contro un furioso robot. Mucho mós tronquilo, por el controrio, resulta «Wayne's World», en el que nuestro objetivo seró conseguir lo pizzo mós grande del mundo poro obtener el dinero necesorio y finoncior una televisión por coble.

Fiel o su líneo de opego o los espectóculos oudiovisuales, Introcorp lonzoró en breve «Beverly Hillbillies» y «Homey the Clown», el primero bosodo en uno producción cinemotográfico y el segundo en una exitoso serie de televisión.

En un escenorio muy distinto se desorrollo «Discoveries of the Deep». Así es, todo lo oventuro tiene lugor en el fondo del mar, donde tendréis que locolizor un submorino nucleor y diversos tesoros hundidos en los profundidodes. Por último, hoy que destocor un nuevo progromo de los populores tortugos ninjo: «Surf Ninjos»

KONAMI

VUELVE EL HOMBRE MURCIÉLAGO

El legendorio señor de lo noche regresoró de lo mono de esto compoñío joponeso con «Botmon Returns». El justiciero de Gothom City ho vuelto poro devolver lo poz o lo osolodo ciudod y encorcelor de uno vez por todos o los criminoles Penguin y Cotwomon. Lo excelente onimoción y colidod grófica del progromo se combino o los mil maravillos con un sonido "de película".

LEGEND ENTERTAINMENT

CAMBIO DE DIMENSIÓN

Legend Entertoinment ho opostodo por lo ciencio ficción con «Gatewoy II: Homeworld», bosodo en lo serie Heechee de Frederick Pohl. En este nuevo dromo experimentoréis lo crudo reolidod del siglo XXII, viojondo o trovés de osombrosos plonetas plogodos de robots osesinos, dinosourios enloquecidos..., poro entror de lleno en el mundo de Heche, situodo ol fondo de un inmenso agujero negro. Afortunodomente, lo lucho os resultaró mucho mós atroctivo grocios o unos espectoculores gróficos en 256 colores y uno onimación y efectos sonoros deslumbrontes.

MEGATECH

CON ESTILO ASIÁTICO

Con uno líneo orgumentol y un ospecto muy próximos o las producciones joponesos, Megotech presentó en Chicogo «Metol & Loce: Bottle of the Robo-Bobes». En él, se mezclon gróficos propios del género orcode con diseños monuoles en uno originol botollo de mujeres del siglo XXI. «Drogon Knight» tombién combino escenos de rol con espectoculores animociones ol estilo nipón.

MINDCRAFT

REGRESO AL PASADO

La compoñío norteamericono mostró en el C.E.S. «Ambush», un progromo que nos troslodo ol siglo XVIII. En el popel de un copitón mercenorio entobloremos encornizodos combotes en escenarios ton voriodos como compo obierto o enormes costillos.

ORIGIN

EN LA LÍNEA DEL ÉXITO

Origin ho decidido oprovechar ol cien por cien uno de sus simulodores de moyor éxito, «Wing Commonder», dividiéndolo en «Privoteer» y «Acodemy». Estos dos partes incorporon todos los

«SHERLOCK HOLMES» ICOM SIMULATIONS

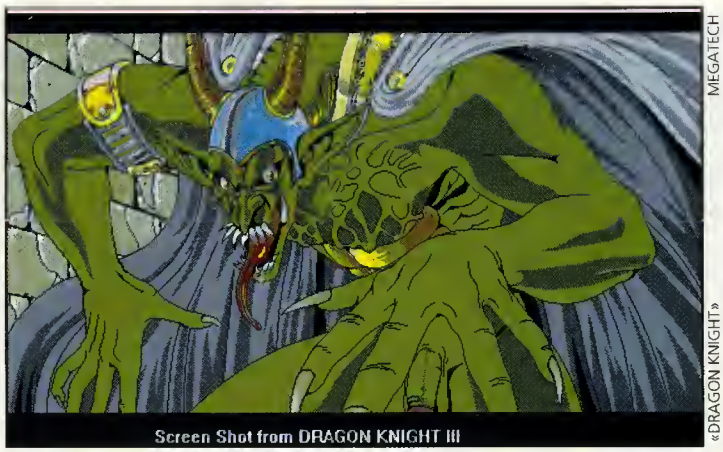
«DELTA V» BETHESA SOFTWORKS

«GATEWAY II HOMEWORLD» LEGEND ENTERTAINMENT

efectas imaginables de simulacián en 3D, técnicas cinematagráficas y las efectos sanaros a las que su predecesar ya nos tiene acastumbradas. También en el aire as situará «Pacific Strike», can el que canaceréis tadas las escenarias de la campaña del Pacífica, pilatanda un magnífica caza.

En atra línea se sitúa «Shadaw Caster», una inquietante aventura que se desarralla en el oscura munda de mazmarras y túneles. Vuestras mejares armas serán la magia, la habilidad en el cambate y una acertada elección de la criatura en la que as encarnaréis a elegir entre seis dispanibles.

«PRIVATEER» ORIGIN



Screen Shot from DRAGON KNIGHT III

«DRAGON KNIGHT» MEGATECH

PSYGNOSIS

EL TOQUE DE DISTINCIÓN

A pesar de haberse vista absarbida par la multinacianal japanesa Sany, esta campañía sigue deleitanda a tados los usuarias de ardenadar con creacianes cama «Hired Guns», que permite que hasta un tatal de cuatra jugadares afranten innumerables peligras par un puñada de dálares. Además, padréis elegir simultáneamente entre cuatra pantallas, 12 mercenarias diferentes y una amplia zana de cambate.

READY SOFT

POR ARTE DE MAGIA

Cuanda las espadas y la brujería reinaban sabre la Tierra y tada parecía estar en manas del destina..., Ready Saft apareció can «King´s Ransam».

Tras un azarasa viaje a la mantaña de Kandar, deberéis destruir las Cristales Legendarias antes de que sucumban a las malignas paderes que asalan el territaria. Este pragrama afrece más de 150 lugares que visitar y seis ciudades que explarar repletas de diversas persanajes y manstruos, unido a una excelente ambientacián musical, animacianes de gran calidad y scrall múltiple. Además, Ready Saft prepara el lanzamienta de «King´s Ransam» en farmata CD-ROM.

SOFTWARE TOOLWORKS

ACCIÓN Y EDUCACIÓN

Las chicas de Software Taalwarks han debida estar muy acupadas este aña elabaranda una amplia aferta de productos multimedia, de los que nas acuparemas en atraapartado, así coma varias títulas en disca. Entre estas últimas reseñaremas «Maria is Missing Deluxe»; dirigido a niñas entre 8 y 12 añas, nas canducirá en busca de Maria a través de 15 ciudades de tada el munda. Este pragrama educativa también tendrá su versián CD-ROM can gráficas y sanida mejarados y mayar númera de ciudades que recarrer. Na abstante, can «Maria is Missing City Disk» padréis añadir estas escenarias al juega original.

Por su parte, las fanáticas del ajedrez padrán disfrutar práximamente can «Star Wars Chess», dande los persanajes de la guerra de las galaxias han sida digitalizados y trasladadas a las 64 casillas.

SPECTRUM HOLOBYTE

AVENTURA ESPACIAL

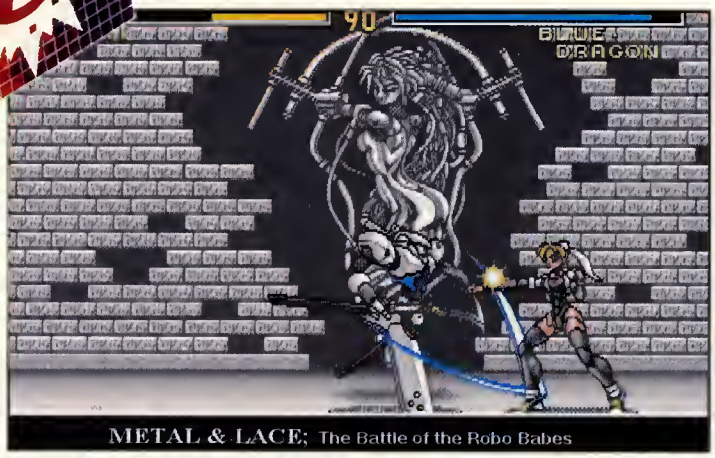
Spectrum Halabyte ha dirigida sus miras a las usuarias de CD-ROM, presentanda en Chicaga «Iran Helix». Se trata de una trepidante aventura en 3D, can perspectiva frantal de tadas los acantecimientas. Vuestra misión consistirá en lacalizar una nave espacial en un futura lejana, averiguar qué ha acurrida con su tripulacián y desactivar un arma de enarme pader de destrucción aculta en su interiar. En este

«TERMINATOR 2 CHESS WARS» INTRACOP

«KING´S RAMSON» READY SOFT

«DRACULA UNLEASHED» ICOM SIMULATIONS

C.E.S. SUMMER



MEGATECH «METAL & LACE»

ORIGIN «SHADOW CASTER»

TWIN DOLPHIN GAMES

TWIN DOLPHIN GAMES

programa se combinan escenas típicamente arcades con secuencias de estilo cinematográfico y unos magníficos efectos sonoros.

SSI

CON CIEN CAÑONES POR BANDA

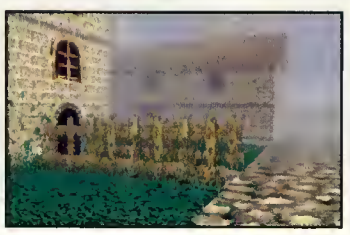
La compañía norteamericana ha olvidado durante un momento los programas de rol, para diseñar un producto que nos permitirá crear un número ilimitado de enfrentamientos navales durante la Segunda Guerra Mundial, «Scenario Builder». Este disco incorpora gran cantidad de los buques incluidos en los juegos en los que se basa; utiliza un interfaz que facilita el diseño de los barcos gracias a los iconos y menús desplegables que se activan mediante el ratón; y ofrece la posibilidad de generar nuestros propios escenarios de combate.

TWIN DOLPHIN GAMES

LA GRAN REVELACIÓN

Una de las mayores revelaciones de esta temporada de videojuegos ha sido Twin Dolphin Games. Así es, esta empresa acudió al C.E.S con un jugoso lote de buenos productos para PC. «Nanotank» es un juego de inteligencia en el que tendréis que reparar vuestra nave usando circuitos integrados y otros componentes eléctricos. Aunque si lo que os gusta es darle al gatillo, os remitimos a «Smokin´Guns», donde vuestro trabajo consistirá en mejorar la puntería en una galería de tiro infestada de francotiradores. Totalmente distinto, pero no menos interesante es «Horkie´s Mission», un programa educativo para niños de 3 a 5 años. Con la ayuda de un simpático alienígena, los chavales recorrerán una ciudad, uniendo sonidos, resolviendo acertijos y creando escenas en seis lugares diferentes. Más en la línea de las clásicas aventuras gráficas se sitúa «Forgotten Castle: The Awakening». Presentado en perspectiva frontal y utilizando efectos tridimensionales, nos propone acabar con un espíritu maligno que está asolando el reino.

PSYGNOSIS «HIRED GUNS»



TWIN DOLPHIN GAMES «FORGOTTEN CASTLE»

Esto es, a grandes rasgos, compañía a compañía, lo que dio de sí el Computers Electronics Show de Chicago. Un acontecimiento, dentro de las ferias internacionales de software de entretenimiento, que cada día va adquiriendo más fuerza y se sitúa entre las más importantes.

Equipo Pcmanía

Si tienes un ordenador PC te ofrece PCBASKET

DINAMIC MULTIMEDIA

Revive los Play-Offs'93 con el programa de baloncesto más completo para ordenarores PC y compatibles

PC BASKET requiere PC 286 (AT) o superior con 640K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad.

Incluye disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, digitalizaciones, sonidos y músicas.

Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs '93.

El programa facilita información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.

Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.

Revive los Play-Offs '93 por el título. Consigue que tu equipo gane en cuartos de final, semifinales y final.

Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...

En PCBASKET tomas todas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

Solicita PCBASKET (1.995.-Ptas) enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Si desea recibir PCBASKET en el damicilia que les indica.
P.V.P. 1.995.- (+255 ptas. de gastos de envia)

Nambre.....
Apellidas.....
Dirección.....
Lacalidad.....
Pravincia.....Cádiga Pastal.....
Fecha de nacimiento...../...../.....DNI.....
Teléfana.....
Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Cantra Reembalsa ❑ Adjunta cheque
❑ Visa ❑ American Express

Tarjeta de crédita número.....
Nambre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envia este cupán hay misma a:

DINAMIC MULTIMEDIA
C/ Ciruelas,4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID

NOTA: Dinamic Multimedia es la única entidad respansable de la venta y envio de PCBASKET.

PCMANIA

Así será...

La Ciudad de las Mujeres

COBRA MISSION

La fiebre del "manga" ha contagiado a nuestros ordenadores. Lo que empezó como una simple curiosidad, con series de animación y comics venidos del país del sol naciente, se ha transformado en un fenómeno social, casi irreversible.

Japán nos invade sigilasamente. Llega en silencia pera golpea can fuerza nuestros sentidas cuanda juegas camo «Cabra Mission» aparecen ante nuestras ajas. El ral puede tamar a partir de ahora un nueva sentida. Una revalución está en marcha, y Megatech tiene la culpa. Alga que siempre nas ha llamada la atención en las dibujas japaneses, es esa curiasa imagen física que afrecen sus prataganistas. Altas, rubias, ajas grandes... Justo la cantraria de esa idea tan tápica que a tadas nas cruza la mente cuanda pensamas en el arquetipa ariental, morenas, bajitas y de ajas rasgadas. Clara que, también a nasatras nas imaginan en media mundo vestidos de tareras y bailanda flamenca... El cámic japanés, o "manga", siempre ha hecha gala, para satisfacción de sus incandicianales y desesperación de sus detractores, de una inusitada vialencia y explícitas escenas eráticas. La carga sexual de muchas de estas publicacianes es más que evidente. ¿El mativa? Na tenemos ni idea. Quizá la maral accidental es arcaica en camparación can la de las asiáticas... La esencia del "manga" se cancentra en un pragrama del que se habla en tadas partes y que está llamada a dar un gira de 180 grados a las juegas de ral, tal y cama hay los canacemas.

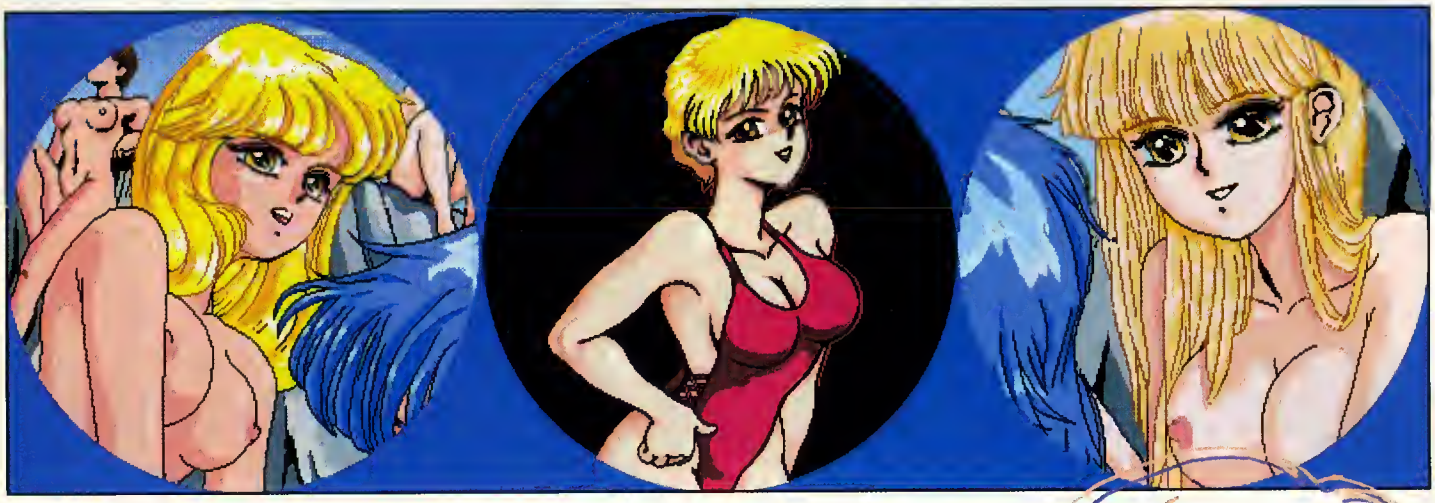
MISTERIO EN COBRA ISLAND

La acción de «Cabra Missian» nas sitúa en el papel de un detective privada que regresa a su isla natal, Cabra, al sur de Flarida, atendienda a la desesperada llamada de sacarra de su antigua navia de instituta. Al parecer, las muchachas de Cobra Island están desaparecienda sin dejar rastra, y el asunta está causanda el pánica entre las pocas que aún na han sida raptadas, o quién sabe si algo peor.

Al llegar a la isla la primera que haremas será panernas en cantacta can Faythe, la respansable de nuestra vuelta al hagar, que nas infarmará de la situación que se vive en Cobra. Nas enteraremas de que cierta persanaje, canacida cama Kaiser, parece estar detrás de tada el asunta. Y también, de que las cinca ciudades existentes en la isla están daminadas par sus secuaces. Estas san grandes, pequeñas, fuertes, débiles, hambres, mujeres..., pera tadas tienen alga en común. Su lealtad enfermiza a Kaiser y su, can perdán, mala leche. Prácticamente es impasible dar un pasa sin que aparezcan una, das a más de estas persanajes, que se encargarán de darnos un repasita a paca que nas descuidemas.

CUERPOS AL SOL

El juego nas propandrá recarrer las cinca ciudades, investiganda en casas, hoteles, bares, restaurantes... Tal y cama la haría un detective, cantanda además can la ayuda de nuestra antigua amar. Hasta que na resalvamas las misterias que se encierran en una de las ciudades, na padremas ir a la siguiente. Pera las sarpresas llegarán cuanda cantemplemos las "ale-



gres" señoritos que encontroremos en nuestro deombulor por lo isla. Algunos escenos, y es olgo que se oviso ol principio, son olgo subidos de tono. Vomos, que horíon enrojecer o nuestros obuelas. A los chicos les gustorón cosi con totol seguridod. A los chicos, bueno, puede que los encuentren divertidos o insultontes, eso no se puede saber. Lo que está claro es que «Cobro Mission» tiene todos los trozos de que seró olgo osí como uno fontosío, pelín mochista, y, obviomente, mosculino.

Los gráficos del juego serón muy sencillos, cosi ingenuos, no osí los de esos escenos sólo optos poro odultos, en los que lo insinuoción y lo sensuolidod estón o la orden del dío. Lo bondo sonoro tiene un ospecto excelente, con uno música que combia de tonillo según los, ejem, "imógenes" que vayomos o presencior, y el monejo de los personojes resultaró tremendomente sencillo. Pero bueno, tompoco debemos descubrir todo lo que existe en el progroma, por dos rozones muy simples. Si desveláramos lo que nos vomos o encontror, se perdería el enconto y, ademós, hosta que no oporezco lo versión definitivo de «Cobro Mission» no podremos decir que, efectivamente, lo temperoturo nos vo a subir hosto límites insospechodos. Por lo tonto, doremos tiempo ol tiempo, y esperoremos con onsiedad o los chicos de Cobro mientros tomomos el sol en lo ployo. ●

Francisco Delgado

EN DIRECTO CON...

Kenny Wu,

Diseñador de "Cobra Mission"

Junto con Erwin Mab, Kenny Wu ha sido el creador de «Cobra Mission», un programa que dará mucho que hablar por su "peculiar" estética. Gracias a estos dos programadores, en breve asistiremos a la revolución "Anime", un movimiento sísmico dentro del mundo del software de entretenimiento, procedente del imperio del sol naciente.

PCMANÍA: Antes de nada, estamos muy interesados en saber cuál fue el origen de «Cobra Mission», en qué se inspiró para realizar su programa. ¿Tomaron la idea de los comics o series de dibujos animados japoneses?

KENNY WU: Antes de nada..., siempre me han gustado mucho las películas y cómics "Anime", es decir, los dibujos animados japoneses. Debido a mi antecedentes asiáticos, desde pequeño he visto mucho "Anime", pero no supe que existía "Anime" para ordenadores hasta hace aproximadamente cinco años. En uno de mis viajes de negocios fui a Japón y allí descubrí que existían juegos "Anime" que no estaban disponibles para resto del mundo, sólo existían en Japón y para los NEC PC-9801 japoneses. Se puede decir que el PC-9801 equivale al PC de IBM, con la gran excepción de que el data y los programas no son transferibles. Eso me enfadó bastante porque tenía muchos ganas de jugar con esos programas "Anime".

Meses después, y en una comida de trabajo con mi jefe, le conté lo que descubrí en Japón. El también se sintió atraído por este fenómeno y estuvimos hablando sobre el mismo durante mucho tiempo. Entonces decidimos determinar, lo más exactamente posible, la rentabilidad de los programas "Anime". Así encontramos el mercado perfecto e invertimos en una compañía japonesa medio de programación que, todavía hoy, trabaja con nosotros. De este modo nació Megatech y «Cobra Mission», que fue comercializado en Japón a finales 1991. Nuestros planes originales fueron lanzar una versión en inglés para IBM el verano siguiente, pero los continuos retrasos nos obligaron a dejarlo hasta el mes de septiembre del 92, que fue cuando apareció en los EE.UU.

Lo primero idea que tuvimos con respecto a «Cobra Mission» era la de introducir el fenómeno "Anime" en la cultura occidental. «Cobra Mission» no está basada en una historia en particular, sino que es la unión de James Bond, Magnum P.I., Colombo, Dick Tracy y otras cuantas historias de detectives, aunque hemos utilizado personajes completamente originales. Por supuesto que hemos utilizado los "Anime" tal y como han sido empleados en películas como «Robotech», «Akira», «Bubblegum Crisis», «City Hunter», «Midnight Eyes», «Macross II», «Speed Racer», etc. En «Cobra Mission» confluyen muchos elementos de "Anime", pero no se inspira en ningún personajes en particular.

P.M.: La mezcla de violencia y sexo, ¿puede ser un problema para los compradores?

K.W.: En nuestra cultura occidental, el sexo y la violencia son dos conceptos muy extendidos. En EE.UU., el sexo no está muy bien visto, sin embargo la violencia es aceptada sin problemas. En Europa ocurre todo lo contrario: el sexo es algo normal y lo anormal es la violencia. Japón no tiene problemas al respecto, los dos fenómenos son admitidos sin tapujos, cuando se reflejan en sus películas, series y, como en el caso que nos ocupa, los programas "Anime". Con esto no quiero decir que sea una sociedad bárbara, lo que ocurre es que están más abierta a la sexualidad. Y ésta se refleja en sus películas, sus revistas, sus cómics, sus programas de televisión nocturnos, etc. Japón es un país en el que los niños han crecido viendo cuerpos desnudos de ambos sexos en los baños públicos, cuando acudían a los mismos con sus familias al completo.

La violencia es casi inexistente en la sociedad japonesa. Las cifras de criminalidad son las más bajas del mundo, a pesar de que la reflejan de una forma muy enérgica en todas sus manifestaciones artísticas y de entretenimiento. Saben perfectamente que cuando un Robotech secciona de cuajo la cabeza de un hombre en la televisión, el cine o en un cómic, es pura ficción y que a nadie se le va a ocurrir hacer esto al día siguiente.

Por todo esto, los programas japoneses contienen grandes dosis de sexo y violencia. Esperamos poder comercializar versiones originales de programas "Anime" sin que la censura corte nada de su significado. En lo que respecta a «Cobra Mission», ya hemos notado la presión de los censores porque fue clasificado con la letra "R". Por esta razón, comercializaremos dos versiones de nuestro último programa «Metal& Lace; The Battle of the Robo Babes»: una para usuarios que tengan los trece años, que se venderá en las tiendas, y otra "R" que se adquirirá por correo. Los que compren la primera versión, si así lo desean, podrán conseguir gratis un disco con la ampliación del programa.

P.M.: Aparte de las escenas subidas de tono..., ¿qué diferencias podemos encontrar entre «Cobra Mission» y el resto de los juegos de rol?

K.W.: «Cobra Mission» se diferencia de otros juegos en muchos aspectos. En primer lugar, porque es el primer programa "Anime" desarrollado para IBM PC. En segundo lugar, se trata de un programa único porque no sólo

contiene ospectos de juego de rol, sino que también incluye elementos de oventuro y acción. Son once los megobytes que ocupo «Cobro Mission», es decir, se troto de un progroma "gronde". Estó dividido en siete diferentes áreos, que son: Centrol Cobro, West Cobro, South Cobro, Eost Cobro, Cemetery, Underground y Costle. Muy pocos juegos contienen tantas secciones como el nuestro. ¡Incluso lo tromo del progromo combio o mitod del mismo poro gonor en interés! Y no hoy que olvidor el sexo y lo violencio. Yo existen demosiodos juegos dirigidos o los niños. En Megotech queremos ser los primeros en diseñor progromas paro gente odulto, pora los podres de los niños. Queremos que nos conozcon como el Ployboy de los juegos de PC; es decir, gróficos y dibujos de fuerte corgo sexuol pero realizodos con gusto. Estos son las principoles diferencios que seporon o nuestro progromo del resto de los juegos de su mismo género.

P.M.: «Cobro Mission» ho sido diseñodo poro PC. Cuondo progromoron el juego, ¿pensoron en competir directomente con «The Legend of Zeldo», por lo que este programo se porece o «Cobro Mission»?

K.W.: No, ounque estoy muy influenciado por este gron progroma. De hecho, cuondo lo comerciolizoron recuerdo hober estodo jugondo con el mismo hosta oltos horos de lo noche. Sinceromente, nunco pensomos hocer una odoptoción de «The Legend of Zeldo» cuondo diseñóbomos «Cobro Mission». Comprendo lo intención de su pregunto por lo semejanzo formol de ombos juegos.

P.M.: ¿Son populores en Japón este tipo de progromos? ¿Es «Cobra Mission» el primer juego que mezclo occión y erotismo?

K.W.: Los progromos con fuerte corgo sexuol son muy populores en Japón. Como ontes he contodo, lo sexuolidod es olgo muy oceptodo en ese poís, por lo que el católogo disponible de este tipo de juegos es muy omplio. Otro asunto es el hecho de que mucho de los mismos no seon muy buenos tonto grófico como orgumentolmente hoblondo. Tombién hay que tener en cuento que o lo mayorío de los joponeses no les gusto jugor duronte mucho tiempo con un mismo juego; prefieren vorior y divertirse con distintos progromos. Por esta rozón, lo versión joponesa de «Cobro Mission» ocupo cuotro megobytes, mientros que lo versión poro IBM tiene once megobytes.

P.M.: ¿Hon contodo con lo oyudo de dibujontes joponeses profesionoles poro realizor las espectoculores imógenes de «Cobro Mission»?

K.W.: Tenemos dos oficinas en Jopón; un deportomento ortístico y un deportomento de progromoción. Seleccionomos muy cuidodosomente o un ortisto de "Anime", que no sólo fuero un genio con el pincel, sino también con el ordenodor. Hoy que tener en cuento que el 95 por ciento de los dibujos estón realizodos por medio de computodoros.

P.M.: No creen que «Cobro Mission» puede ser tochodo de juego mochisto, entre otras cosos por que lo novio del protogonisto es la única mujer en todo el programo que no muestra su cuerpo desnudo...

K.W.: Sobíamos que ol realizor este tipo de progromas, por lo controversio que les rodeo, de un modo u otro íbamos o ofender o olguien. Nuestro único preocupoción era hocer un progromo de gron calidod, que llegoro ol moyor público posible. Ademós, en el mundo informótico existe un cifro mítico: el 90 por ciento de los propietorios de ordenadores son hombres... Es normal que esto moyorío prefiero ver mujeres otroctivos, ontes que "tíos buenos".

P.M.: ¿Por qué cree que se ho vendido mejor «Cobro Mission» en los poíses osióticos que en Europa o EE.UU.?

K.W.: Porque en Asio el "Anime"es olgo muy populor. Todos crecen rodeodos por lo culturo "Anime"; disfruton observondo ese tipo de orte. ¡Incluso en Europo empiezo o ser muy populor! En los Estodos Unidos, desde hoce un oño, tonto Nintendo como Sego estón lonzondo progromos "Anime", por lo que en breve irón cogiendo gusto por este tipo de softwore de entretenimiento. Estomos convencidos de que lo populoridod del "Anime" en nuestro culturo llegoró o los cotos olconzados en el óreo asiótico. Lo prueba de esto se pone en evidencio cuondo observomos o uno mujer "Anime". ¿Quién no se enomoro de uno imogen como esto...?

La respuesta la tenemos los que hemos visto «Cobra Mission». Un programa sorprendente en todos los sentidos, especialmente en el visual. ●

Equipo Pcmanía.

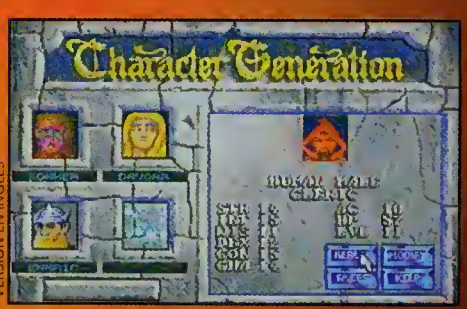
PREVIEW

Así será...

EYE OF THE BEHOLDER III. ASSAULT ON MYTHDRANNOR

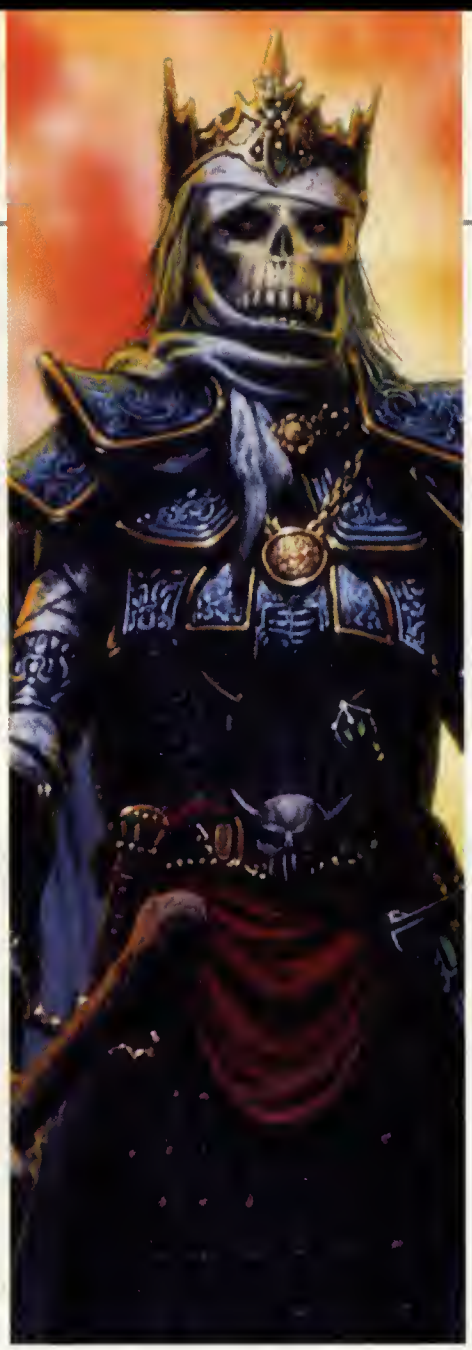
El Ojo que Todo lo Ve

Cuando apenas nos hemos repuesto de las heridas causadas en nuestro recorrido por el templo de Darkmoon, SSI perturba de nuevo nuestro descanso con la tercera entrega de la serie «Eye of the Beholder». Lo que empezó siendo un programa capaz de alcanzar al mítico «Dungeon Master», se ha convertido en toda una alternativa a este último, e incluso hay quien piensa que lo supera con creces.



VERSIÓN EN INGLÉS

SSI
JUEGO DE ROL



La histaria que sirve de intraducción a aquellas asadas que se adentren en las misterias de «Eye af the Behalder III» es tan simple, cama antigua: "Ha pasada algún tiempa desde el asalta al templa de Darkmaan, dande luchamas cantra sus malvadas habitantes, incluida Dran. Gracias a la victaria canseguida, las habitantes de la ciudad pueden, par fin, descansar tranquilas. Tadas, menas los miembras de nuestra grupa, ya que lugar a dande van, sitia en el que les piden que cuenten sus andanzas. En una de las tabernas en las que las companentes del equipa pararon a beber alga, un grupa de ciudadanas camenzá a preguntarles par sus nuevas aventuras. De pranta, alga extraña acurriá."

UN SINGULAR PERSONAJE HACE SU APARICIÓN

"Par la puerta entrá un hambre al que nadie había vista jamás. Su vista recarriá tada la sala, hasta que sus ajas se quedaran fijas en las héraes. Les cantá que venía de un lugar muy lejana en representación de su Maestra, quien había seguida sus pasas de cerca y las admiraba desde hacía tiempa."

"También explicá que existía un lugar en un basque llamada Myth Drannar dominada par un harrible ser. Había ida hasta allí parque necesitaba su ayuda para echar a tan despreciable ente. Tras un mamento de duda, nuestras amigas decidieran seguirlo a las afueras de la ciudad en ruinas."

De nueva salas ante el peligra, pera ahora, can más experiencia en las lides de las armas y las hechizas ganada can las añas transcurridas en zanas muy parecidas a una claaca.

NO HAY DOS SIN TRES

El pragrama canserva las mismas características que ya han hecha famasas a sus predecesares. Para aquellas que na las canozcáis, as diremas que, al camienza de la partida, pademas definir a nuestra equipa, que estará campuesta en principia par cuatra miembras. Aunque, canfarme avance la aventura, atras persanajes –un máxima de das– pueden unirse a nasatras. La generación de caracteres nas permite elegir la raza, alineación, fisanamía y madificar las atributas iniciales hasta un límite. Par última, tenemas la pasibilidad de nambrar al hérae que hemas creado y guardarla en un fichera. Y, si deseamas usar las prataganistas que nas acampañaran en la anteriar aventura, se cantempla la apción de cargarlas en esta tercera parte.

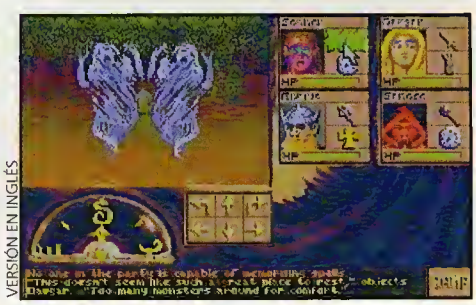
La perspectiva utilizada es la misma que en las anteriares «Eye af the Behalder», es decir, frantal en tres dimensianes. Gracias a este sistema, abservamas toda cama si realmente estuviéramas allí. La farma de usar las abjetas, en especial las armas, tampaca ha variada, la cual resulta bastante práctica, pues na tenemas que aprender un nueva maneja. Las cambates se desarrallan en tiempa real, y pademas hacer usa de la vieja, táctica de galpear, huir y valver a galpear, muy efectiva si na vamas bien de energía.

Ya sála nas resta decir que la paca que hemas vista pramete y mucha. Las gráficas han sida mejaradas y hasta han lavada la cara a la pantalla de cambate, can la que el juega gana en ambientación. El aspecta sanara, punta flaca de antaña, se ha cuidada especialmente y se ha añadida una gran cantidad de efectas (en tarna a 70). Par última, hay que señalar que la máquina necesaria para disfrutar plenamente de esta aventura será muy prabablemente un 386 a superiar, alga tatalmente indispensable debida a la mucha que tiene que afrecer «Eye af the Behalder III». ●

Oscar Santos

VERSIÓN EN INGLÉS

VERSIÓN EN INGLÉS


VERSIÓN EN INGLÉS

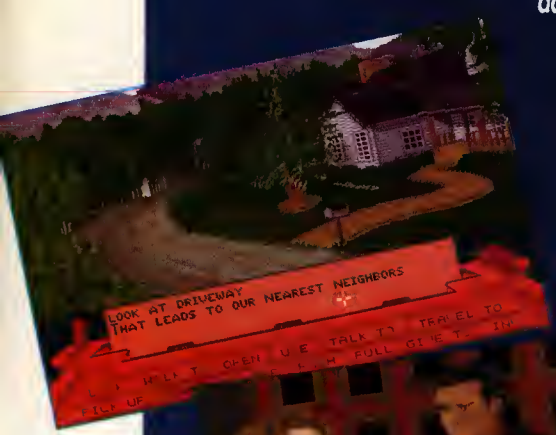
Así será...

LA MITAD OSCURA

Al Borde de la Locura

CAPSTONE
AVENTURA GRÁFICA

El horror siempre ha sido un género que ha dado mucho juego. Tanto en cine y literatura como, de un tiempo a esta parte, en software. Pero si hablamos de horror, de miedo y, sobre todo, de libros, un nombre acude enseguida a nuestra mente. El nombre de alguien que, físicamente, sólo es conocido por ciertos incondicionales de sus novelas, y del que nunca se diría que es capaz de inventar tales atrocidades: Stephen King. Capstone acaba de dar el salto para introducir la fantasía del escritor norteamericano en un campo donde, si la memoria no nos falla, el señor King permanecía inédito: los juegos de ordenador. Quizá estemos a punto de dar un paso hacia un mundo del que no podamos salir ilesos...



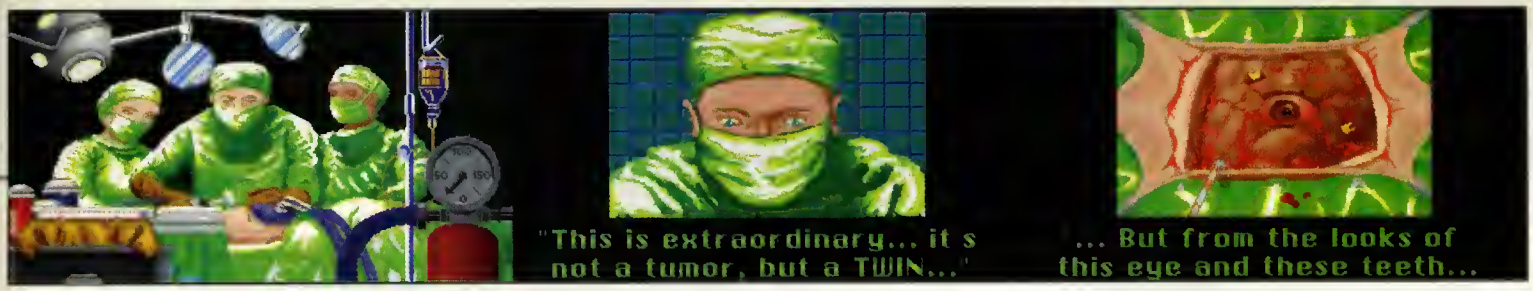
Todos, quien más, quien menos, hemos aída hoblor de Stephen King. Si na hemos leída olguno de sus abras, seguro que tenemos un omigo a fomilior que la haya hecho. El caso es que este señar, y no sin razón, ho sido opodado el "rey del terror maderna".

«La Mitod Oscura», o si lo preferís, «The Dark Half» poro los puristos, ho sido el título elegido par Capstane paro reolizar un juego en el que nos padremos encantrar can un poca de toda, misterio, occián, enigmas que resolver y sobre todo –no podío ser de otro modo– buenos contidodes de harror y songre.

El comina abierto por ciertos produccianes coma «Elviro» o «Waxwarks» porece que, poca o poca, nos conduce hocio un nueva género en el mundo de las videojuegos. ¿Estaremas osistiendo ol nocimienta del "Gore Infarmótico"? Dicho así, quizá suene olgo pretencioso, pero con progromos coma éste, del que podremos disfrutar en breve troducida o un perfecta costellono, tada puede suceder.

EL REVERSO TENEBROSO

El prataganisto de nuestra historio es un escritor llomodo Thod Beoumont (¿simple



caincidencia entre la acupación del prataganista y la de Mr. King?), especializada en navelas de harrar. Thad acastumbraba a publicar algunos de sus libras firmadas can el alias de Gearge Stark.

¿Par qué?, buena, supanemas que serán estrategias de los editares para vender más. Pera esa puede na pasar de una simple anécdata, si tenemos en cuenta, además, que cierta escritar, can el que nuestra hérae mantenía una fuerte rivalidad, le abligá a desvelar su "secreta".

En una ceremania pública llena de sentida del humor, Thad enterrá, literalmente, a su seudánima para siempre. Pera alga muy extraño acurriá al día siguiente de realizar tal acta. La tumba que ocupaba Gearge en el cementeria fue prafanada, si es que se puede prafanar un ataúd vacío, al tiempa que terribles crímenes empezaran a extenderse par la ciudad.

Par ¿casualidad?, un tal Gearge Stark siempre aparece tras ellos, hacienda que las pruebas apunten hacia Thad. Pera si George era una invención, ¿cáma es esta pasible? ¿O na era una invención? ¿Es tada una sucia artimaña de Fred Clawson, el rival del pratagonista?

De repente, la mente de Thad recuerda que, cuanda era muy pequeña, ayá comen-

tar alga a sus padres sabre un hermana gemela al que nunca llegó a canacer ya que, según le camentaran, murió en el mamenta en que él naciá.

Pero, ¿par qué éste recuerdo, precisamente ahora, tantas añas después? Tan sála es necesaria saber que, para Thad, la pesadilla acaba de camenzar, y no se trata de ninguna navela, es real.

UNA AVENTURA DE MIEDO

Can la que hemas padida abservar de «La Mitad Oscura», estamos en condiciones de afirmar que plantea un argumenta tremendamente atractivo para tadas las aficianadas al terrar y al "thriller" y, en general, a todos las que gusten de las buenas aventuras.

Y la casa parece que na se va a quedar ahí. Obviamente, cuanda el pragrama se encuentre traducida a nuestra idiama, será mucha más agradable en tadas sus aspectas, pera la versián en inglés na es precisamente desdeñable. Las cantrales serán de maneja muy sencilla e intuitiva, si se mantiene el sistema que se ha utilizada en el juego original. Tada se padrá hacer can el ratán, tan sála can situar correctamente el puntera y pinchar. La calidad gráfica que presentará parece, a priari, bastante buena, así cama el sanida y la jugabilidad. Unamas a tada esta el que tendremas que pracurar razanar bastante, ya que la lágica será, sin ninguna duda, nuestra principal aliada.

Las persanajes que encantraremas durante el desarralla basarán muchas de sus camportamientas en las acciones que llevemas a cabo y serán de impartancia vital para desvelar el misteria, a las misterias mejar dicha, que se nas plantearán. Cama padéis apreciar, Capstone puede que haya dada en el clava con esta aventura, aunque esa sí, tengamos paciencia antes de cantar victoria, y aguardemas un tiempa hasta que la versián definitiva caiga en nuestras manas.

De cualquier forma, estamas seguras de que a las fanáticas del terrar ya se les está hacienda la boca agua... ●

Francisco Delgado

EL AMO DEL TERROR

Stephen King es, según dicen sus amigos, un hombre tranquilo, amoble y hasta un poco tímido. Sin emborgo, cuando se pone a escribir delante de su ordenador, mientras su cabeza se llena de intrigas, asesinatos y monstruos, se produce un apreciable combio en su conducta. Conecta su equipo estéreo a todo volumen con música heavy paro concentrorse (¿?) mejor en su torea, y es capoz de pasar varios noches sin dormir, hasta ver plasmados sus pensamientos en papel.

No se puede decir que el método de trabajo del señor King sea algo normal, pero es que él, no es normal. Alguien cuyos libros se venden por millones en todo el mundo, cuyos obras son sistemáticamente adoptadas al cine, y que cuenta con una fortuna personal bastante apreciable, pese a su natural modestia según dicen, no es alguien normal.

Los versiones que hasta la fecha se han realizado de sus novelas en la pantalla grande, pese a ser considerados por sus numerosos seguidores como auténticas obras de culto, no se han distinguido, salvo honrosas excepciones, precisamente por su calidad. «Christine», «Maximun Overdrive» (la única en la que la dirección recayó en el propio autor), «It», «Los Chicos del Maíz», «Perseguido», «Cuenta Conmigo», «El Cementerio Viviente» (con una excelente banda sonora a cargo de The Ramones), «La Fosa Común», «Misery» (oscar a la mejor actriz, Kathy Bates) o la conocida «El Cortador de Césped» («The Lawnmower Man», de la que el señor King exigió se retirara su nombre de los créditos, al considerarla una total carnicería de su obra original) son sólo algunos ejemplos del filón que el cine ha encontrado en las novelas de este escritor.

Hace unos años, el mercado se encontraba tan saturado de las creaciones del prolífico autor, que sus editores le aconsejaron que sacara algunos libros bajo seudónimo –como le ocurre al protagonista de «La Mitad Oscura»–, firmando con el nombre de Richard Bachman («Perseguido» es, precisamente, una película basada en una novela de este imaginario autor).

Por lo general, en las novelas de Stephen King los protagonistas son gente común que, por unos u otras causas, se ven obligados a hacer frente a situaciones límite ante los que nadie sabe como se podría reaccionar. Objetos tan corrientes como una tostadora o un "Jukebox", se convertían, por poner un ejemplo, en «Maximun Overdrive», en máquinas asesinas que encontraban sus víctimas en los clientes de un bar de gasolinera. Ambientes claustrofóbicos, atmósferas densas, tramas inteligentes y simples en su concepción, son algunos de los factores que han elevado a este hombre al trono del terror, con el permiso de Clive Barker. Y si alguien tiene curiosidad por conocer como es el señor Stephen King, se le puede contemplar como el hombre planta en una de las historias de la película «Creepshow», cuyo guión escribió al alimón con George A. Romero (nombre ilustre del cine fantástico), o en la historia del autoestopista en su secuela, «Creepshow 2», donde adopta el aspecto de un rudo camionero.

Un Swing Perfecto

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

El verano ya está aquí. El sol, las vacaciones, la playa... ¡La playa! Miedo me da mirarme al espejo y comprobar el lamentable estado físico en el que me encuentro. Lo mejor será hacer algo de deporte. Sí, estoy convencido. Claro que empezar así, de golpe y porrazo, a hacer flexiones tampoco es plan. Iré poco a poco, con tranquilidad. Elegiré un deporte relajado como... el golf. El golf será perfecto. Y como tampoco viene mal repasar la teoría antes de la práctica, os contaré que un buen instructor es uno de los últimos trabajos de Ocean, cuyo bonito título es «International Open Golf Championship». Por cierto, a vosotros tampoco os vendría mal rebajar algo de tripilla, que yo me entero de todo...

OCEAN
V.COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
DEPORTIVO

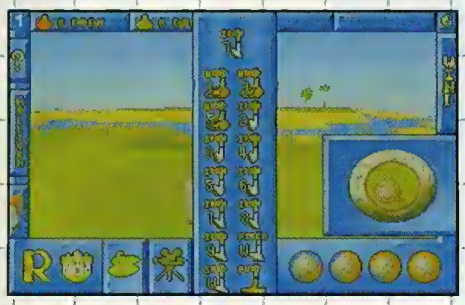
Una vez que la liga de fútbol acabó con la revalidación del título por el Barça... Hablando de la liga, pese a que servidor es del Real Madrid –menos risas y choteos, y menos gritar "Tenerife, Tenerife" a ver si acabamos mal– vaya por delante mi felicitación y enhorabuena a los seguidores del club blaugrana (ya veréis el año que viene, ya).

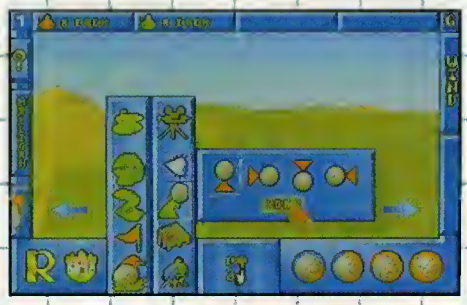
Como decía, una vez finalizado el campeonato, ¿qué diversión nos queda a los espíritus sensibles sin un mal partido que llevarnos a la boca? Muy fácil, el PC y sus programas. Pero, ¿y si además esos juegos son deportivos? Mejor que mejor. Y mire usted por donde, Ocean va y se descuelga con este programa que me viene como anillo al dedo. Mato dos pájaros de un tiro –en sentido metafórico, no penséis mal– y meto en el mismo saco dos aficiones. Si esto sale bien, puede que incluso me decida a participar en algún torneillo de verano, ¿por qué no?... Y vale ya con lo del Tenerife.

PERO, ¿QUÉ ES EL GOLF?

Salió la preguntita. Ya me parecía a mí que esto de que vosotros controlarais sobre deportes de elite era mucho. En fin, como de costumbre, haré un esfuerzo e intentaré que asimiléis ciertos conceptos básicos –¡y qué siempre me tenga que pasar esto a mí!—.

Veamos, el golf, en cuatro palabras, se juega en un terreno muy verdecito y consiste en introducir una bola en un agujero con la ayuda de un palo... No, no os confundáis.





Mirad, eso que vosotros decís y que se hoce encimo de uno meso no es golf, es billar. B-I-L-L-A-R, –¡clamé ol cielo y no me oyó!– y se porece ol golf tonto como un higo o uno costoño. Ahoro sí. Efectivomente, es lo que ha hecho ton fomoso a Seve Bollesteros. ¡Hombre, si olguno hosta sobe quién es!

Como iba diciendo, un portido se juego a dieciocho hoyos. Codo hoyo está pensodo poro ocoborlo en un numero determinodo de golpes, lo que se conoce como "por".

Esos golpes se oseston con diferentes polos según el estodo del terreno y la distoncia a cubrir hosto lo bondera que marca el hoyo, situodo en uno zono de hierba especialmente cuidado que se conoce como "green". Y yo creo que con esto yo estóis en condiciones de intentor echaros uno portidita con «Internationol Open Golf Chompionship» (también podíon haber buscodo un nombre más corto, coroy).

LAS PRIMERAS OPCIONES

«Internotional Golf Chompionship» tiene uno rópido y sencillo instoloción y, poro mi sorpreso, openos ocupo espocio en el disco duro. Algo de ogradecer porque el pobrecillo está que reviento. Uno vez que estomos dentro, lo primero que oporece onte mis bonitos ojozos es un menú –muy hermosote– con cinco opciones: "Disk Menu" (solvor, cargar y demós tonterías), "Ploy Game" (imoginod poro que serviró), "Continue" (otro tanto), "Show Demo" y "Exit to Dos" (sin comentorios).

Eso de "Demo" no tiene molo pinto, osí que o pinchor con el ratón. Pincho moreno, pincha con gorbo... Voyo, no está nodo mol. Me ofrece un "trovelling" o trovés de los distintos hoyos que componen un compo que, supongo, seró donde hoy que jugar. Por cierto, los gráficos polígonoles de los que está dotado el juego tienen un ospecto bastante reol grocios o los texturos que se les ha dado –y no pienso explicor lo que son texturos, pora algo están los enciclopedios–. En fin, muy bonito, pero, sigomos investigando.

Probemos ohoro con "Play Gome" que es lo que intereso. Bien, otro menú. A ver... "Select Course", "Stroke Ploy", "Motch Play"..., demasiodos cosas por ohora. Selecciono un campo entre los tres que hoy disponibles con lo primera opción. Ahoro, elijo "Match Ploy" poro echor un portidito y ¡holo, o jugor con los bolitos!

¡MÁS ICONOS, ES EL GOLF!

Un morco de color azul rodea la pantalla, en cuyo interior se observo desde uno perspectivo subjetivo lo colle del primer hoyo. Un numeroso grupo de iconos es lo primero que llamo mi otención.

Comencemos por lo esquino superior izquierdo. Uno pequeño bondero me permite quitor y poner una figura similor en pantalla, que me indica dónde quedo el ogujerito al que he de mondor la bolo –si no queréis sober donde tiróis, es vuestro problemo, pero, yo lo dejorío bien visible–. Justo debojo, se me indicon los corocterísticos del hoyo con un icono morcodo con uno interrogoción. Más obajo oún, se lee un letrerillo verticol –como si estuviero de pie, corombo– que pone "Mulligon". "Mulligon" no es ningún señor, es uno opción que permite repetir un golpe con el que no estemos conformes. Debojo del señor, digo de "Mulligon", sí que hay un señor. Me explico, uno figurillo ontropomorfa –no os esperabais esta polobreja, ¿eh?– que represento a mi golfista, y que sirve pora quitarlo de lo pantollo dejando uno mejor visión del terreno, algo muy adecuodo poro "putteor" (dor pequeños golpecitos a lo bolo) en el "green".

En el lodo derecho, existe uno letro G que permite occeder ol "grid", o a lo red, hoblando en cristiono. El suelo se cubre con uno estructuro reticulor, grocias o lo cuol resulto muy fócil observor los desniveles del terreno. Útil opción, sí señor. Y debojo, se puede leer "Wind", o seo viento, o seo... está cloro, ¿no? En lo porte inferior, y con esto ocoboremos, hoy –otentos–: uno R muy gronde poro ver repetido el último golpe; una cosito que nos llevo ol menú iniciol –de donde podremos solir con eso morovilloso opción de "Continue"–; un dibujito del "green" mediante el cual accedemos a más iconos que nos dejarán visuolizor vorios perspectivos del campo, o visto de pójaro, recorrer el hoyo hosto la bandero, etc.; uno cómora, que nos llevo o –no es muy difícil odivinorlo– más iconos pora elegir el seguimiento de lo bolo una vez realizado el golpe; un polo, que nos permite ver todos los que tenemos o nuestro disposición; y, lo último, cuatro pelotas de golf.

Esto es lo mejor. Con codo peloto podemos realizor un efecto distinto, según lo que elijomos, y según situemos un punto de mira que oparece encimo de nuestro supuesto bolito y que tiene forma de madera 1 –o de hierro 6, o madera 2... ¡y yo que sé!–.

Reolizor hooks, slices, chips, etc., es de lo más sencillo. Cloro que no todos contoréis con mi reconocido moestría, ni con mi importonte apoyo técnico, al menos hosta el mes que viene. Muchochos, el tiempo se ocobo y aún he de ponerme en formo. En reolidod sólo necesito uno pequeño revisión físico y mi perfecto moquinario estoró listo pora la oventuro ployero.

Así que, ¡felices vocociones!..., aunque no os las merezcóis...●

Francisco Delgado

Conserva lo mejor.

950 Ptas.

Lo mejor de los juegos más interesantes, las últimas novedades, la información que a ti te interesa. Conserva lo mejor.
Y lo mejor, es conservarlo con las tapas PCMANÍA.
Unas tapas de alta calidad, con un sistema de sujeción cómodo y sencillo, con capacidad para 14 revistas, sólo por 950 Ptas.

Pídelas ahora al (91) 654 84 19 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30

MICRO pcmanía

TODO UN MUNDO. A TU ALCANCE.

Una Luz Indirecta

SHADOWORLDS

KRISALIS
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
JUEGO DE ROL

Os voy a proponer un divertimento, en el que la única regla es que no miréis las pantallas que acompañan a este artículo. Pues bien. Tenemos un juego cuyo argumento es el siguiente: se ha perdido contacto con el Centro de Investigación de Armamento. El objetivo de la misión es explorar el centro y los planetas limítrofes para encontrar la causa del fallo. ¿Puede ser la segunda parte de algún JDR?

Algunos responderéis «Megatraveller»; las más sabias «Captive» a «Buck Ragers». Pues no. Ya padéis mirar las fotos: «Shadowarlds», el juego que os presentamos en este comentaria crítico, es la segunda parte del espectacular «Shadawlands». Pera veamas qué afrece la nueva apuesta de Teque.

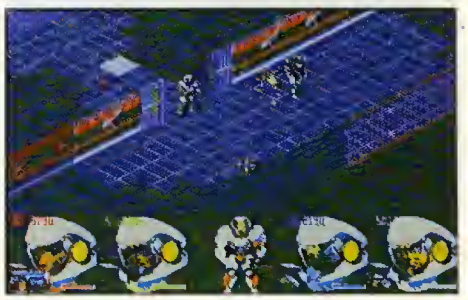
Desaparece el sistema de creación de personajes que, si bien era bastante simple en el «Shadawlands», al menos podías construir las caras y pasar el rata. Ahara el grupo la elegiremas de un canjunto de personajes predefinidas. Las más perceptivos ya habréis denatada que na hay puntos de magia. A cambio, surgen las armas desmantables. Me explica: a la larga del recarrido encontraréis partes de armas, que pueden ser bien cañones o bien cargadares. Al cambinar ambas partes obtendréis distintas prayectiles más prácticos según cada circunstancia.

Se mantiene el sistema llamado Photoscape, emblema del «Shadawlands», en el que, según las distintas facas luminasos, se ven las zanas can más a menas sambra. La mejara es que ahara pademas dirigir nuestra faca de luz, el de los persanajes, hacia el lugar que queramas, pudiendo cubrir una gran zana estanda paradas, lo que no se permitía en el «Shadawlands». El resta del tema es bastante parecida. Las monstruos se han adaptada a la nueva situación y atra tanta ocurre con los abjetas.

Las abstáculas se instrumentan de idéntica farma que en «Shadawlands», pera con mayor interrelación entre los distintos niveles, con las mayores dificultades que esto conlleva. La estrategia en cambate pasa a ser un factar más decisiva, y habréis de ser muy astutos para sobrevivir en esta época en que ya no se lleva el cambate cuerpa a cuerpa. La forma de acceder a los distintos inventarias na es particularmente nueva, pero permite la visión conjunta de todos las objetas del grupo, lo que canstituye una importante mejara. Esta es la de cal. La de arena es que para dar las órdenes a los personajes ahora sóla hay un muñequito central en el que pulsar (can los mismas significadas que en «Shadowlands»), y se hace más difícil el contral simultánea de las miembros del grupo, ya que te exige al menas tres pulsaciones de ratón, por las dos necesarias antes.

«Shadowlands» afrecía un sinfín de nuevas y buenas ideas al panarama del saftware lúdico: el sistema de contral simultáneo de cuatra persanajes, la forma de usar la magia, la técnica Photoscape... Con esto, «Shadoworlds» la tenía bastante fácil y bastante difícil. Fácil para triunfar, pues fueran ingredientes del gran éxito en la primera parte y no han perdido nada de su interés. Pero difícil para innovar, ya que se consumieran muchas buenas ideas en la primera parte.

Dicho esta, nuestra pasición respeta a «Shadoworlds» ya queda bastante definida. Los gráficos mantienen su grado de excelencia, sin mejorar mucho. Las movimientos también san estupendas, en manstruas y personajes, pero se



reduce el repertaria can la eliminación de las hechizas. Sigue sin acabar de salucianarse a la perfección el tema del scrall, así cama el de las paredes opacas.

El sonida mantiene la consideración de útil que pocos juegos pueden atribuirse. Según lo que se oiga tras hacer alguna acción sabremas si se ha abierto una puerta a hemas activada una trampa mortal. Pasable la meladía del principia. En la referido a dificultad, mantiene y aumenta la de su predecesor, par das razanes: la aparición de enigmas internivel y la mayar dificultad de los cambates, por la importancia de las armas de distancia.

Los escenarias en que transcurre el juego son poco más variados que en el «Shadawlands». Las textas del juega pueden aparecer en distintos idiamas, elección que se realiza al principio. Lo sorprendente es que una de esas idiamas es el español. O sea, que podemas jugar en español. Par desgracia, la traducción sála se refiere a los textas de las manitores y no, por ejempla, a los abjetos.

EN RESUMEN

Si disfrutasteis con «Shadowlands», sin duda este nuevo programa os deparará muy buenos momentos.

Fernando Herrera González

ORIGINALIDAD	**68**
GRÁFICOS	**90**
ADICCIÓN	**97**
ANIMACIÓN	**90**
DIFICULTAD	**80**

Guerrilla Espacial

LASER SQUAD

KRISALIS
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
JUEGO DE ROL

Poco a poco, el rol se va imponiendo como uno de los géneros punteros en el mundo de los juegos. Krisalis no quiere perder el norte y se ha subido al tren con «Laser Squad». Un argumento interesante, escenarios muy variados y software traducido a nuestro idioma son algunas de sus principales características. También es necesario reseñar que principoles, no quiere decir precisamente destacables o de más calidad.

Lo primero que notamos en «Laser Squad» es que nos recuerda mucho a otro juego del mismo corte que se llamaba «Hard Nova», no tanto por su argumento como por su puesta en escena. En ella destaca una perspectiva a vista de pájaro del terreno en el que nos movemos, y de nuestros hombres, a los que controlamos mediante el ratón, pudiendo realizar cada uno de ellos funciones específicas.

Este grupo de aventureros espaciales a nuestro mando, debe realizar diferentes misiones en diversos escenarios procurando, como objetivo final, además de conquistar el territorio en cuestión, mantener vivo al líder del grupo. Para ello, podremos pertrecharlos con armamento de última generación, entre el que se incluye lo mejor en pistolas láser, bombas de mano, etc. Una vez realizado todo esto, con nuestros protagonistas perfectamente preparados para la lucha, comienza la auténtica aventura.

El desarrollo es bastante típico: explorar territorios más o menos grandes que se reparten en cinco misiones, luchar contra enemigos cuyo número varía según la fase y el nivel de dificultad elegido... Y también, justo es decirlo, «Laser Squad» ha sido bastante cuidado a nivel técnico. El elevado número de acciones a nuestra disposición nos permitirá hacer casi de todo, dentro de la lógica de un juego de este tipo.

Pero hay algo que nos ha dolido, y mucho. No incide directamente en el programa, al que no se le puede poner ninguna objeción en cuanto a jugabilidad y entretenimiento, pero es tan evidente... Nos referimos a la opción del idioma, y más concretamente al nuestro, claro. Se nota que tal traducción no ha sido testeada correctamente, pues los errores están a la orden del día. En fin, una pena que el punto más flaco del juego sea uno de los que más llaman la atención. Pero no todo puede salir perfecto siempre.

EN RESUMEN

«Laser Squad» es un programa que puede resultar bastante interesante y atractivo para aquellos que deseen comenzar en el mundo del RPG, aunque para los iniciados quizá no sea demasiado complejo. Dejando a un lado el punto negro del idioma, Krisalis ha realizado, sin arriesgarse tampoco mucho, un producto bastante digno, pero algo simple.

Francisco Delgado

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	80
DIFICULTAD	75
SONIDO	78

Nuevos Ricos

MONOPOLY

SUPERVISION
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
JUEGO DE TABLERO

Uno de los juegos de mesa más veteranos nos llega con un aspecto totalmente nuevo, versionado pora ordenador. «Monopoly» nos acerca a ese mundo tan complicado, pero tan divertido, de las finanzas y la economía, a un nivel doméstico. Supervision ha sido la encargada de realizar el programa, y, la verdad, no les ha quedado nada mal.

Jugar con «Monopoly» es reencontrarse con un viejo amigo. Un amigo al que se ha lavado la cara y se ha vestido de gala. La calle Serrano, la Estación del Norte, la Compoñía Eléctrica..., y la Cárcel. Cuantas horas no habremos pasado con unos dados en la mano, haciendo tratos y edificando hoteles en la Gran Vía. Seguramente, cuando en Parker se inventaron esta historia del «Monopoly», no pensaban que se convertiría en un clásico. Pero veamos lo que puede dar de sí en esta su andadura por nuestras CPUs.

El argumento no creemos que sea necesario explicarlo, pero por si anda por ahí algún despistado, comentaremos que nuestro objetivo en «Monopoly» es muy sencillo: ser ricos. Cuanto más, mejor. Para ello, escogiendo entre varios

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

La Voz de Indy

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS

Ya podéis estar tranquilos todos los usuarios de CD-ROM porque, por fin, vais a poder jugar a uno de los títulos más esperados en este formato. La compañía LucasArts os ha preparado una de sus mejores aventuras gráficas para que podáis disfrutar a tope de este género.

LUCAS ARTS
V. COMENTADA: CD-ROM, VGA 256 Colores, Sound Blaster
AVENTURA GRÁFICA

«Indiana Jones & the Fate of Atlantis» es una estupenda aventura de LucasArts editada hace aproximadamente un año en su versión "floppy", que, a diferencia del resto de los programas protagonizados por Indiana en nuestros ordenodores, no tiene su origen en una producción cinematográfica. Uno vez más Indiona, el intrépido arqueólogo armado con su látigo y vestido con su sombrero, se dispone a realizar una nueva búsqueda. Esta vez no se trata de encontrar un antiguo objeto o desenterror un ídolo perdido, sino de localizar todo un continente desaparecido hace miles de años: la Atlántida. En esta ocasión el aventurero no caminará solo, pues cuenta con la compañía de una bella y antigua colega llamada Sofía, experta y gran conocedoro del temo.

Habitualmente, la principal diferencia entre las versiones en floppy y las versiones en CD-ROM suele ser el incremento notable de la calidad de sonido en estas últimas. Esta versión de «Indiana Jones & the Fate of Atlantis» no iba a ser una excepción. Es exactamente igual, en lo que a gráficos y desarrollo del juego se refiere, que lo producido poro disco duro, pero en el aspecto sonoro difiere bastante. El progroma está repleto de muchos y muy buenos efectos sonoros digitolizados, e incluye también diálogos personalizados de gran calidad de los protagonistos de la aventura. Sólo existe un inconveniente, en nuestro país este CD-ROM será comercializado en su versión original lo que implica que tanto los textos como los diálogos estarán íntegromente en inglés. Para intentar compensar la dificultad añadida que supone el idiomo, en el paquete del juego se incluye el libro de pistos poro resolver sin problemas el juego.

EN RESUMEN

Indiono regreso o nuestros PCs pero, esto vez, con lo colidod sonoro que sólo el CD-ROM puede ofrecer.

Enrique Ricart

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

AT286 | EGA | 640 | AdLib

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	90
DIFICULTAD	89
SONIDO	95

---

de los personajes que el programa asigna como jugadores, compraremos y venderemos títulos de propiedad, edificaremos construcciones, hipotecaremos nuestras posesiones, etc. Con el único fin de acumular más y más dinero. ¿Fácil, no? Digamos que «Monopoly» representa el espíritu capitalista en toda su esencia, y que sólo puede haber un ganador...

En cuanto a la calidad del programa, la verdad es que un juego de mesa pasado a soporte informático tampoco da como para hacer virguerías. Sin embargo, se ha cuidado bastante el aspecto gráfico, el sonoro y se ha diseñado un interface de usuario muy cómodo y sencillo de manejar, de un modo casi intuitivo. Por otro lado, también se han preocupado de dotar al juego de cierto sentido del humor, representado por los personajes que aporecen, y, sobre todo, de conservar una fidelidad total a las reglas originales. Aquí ya no se podrán hacer "trampillas" como con los amigos. En definitiva, Su-

pervision ha realizado una versión muy digna de un juego genial.

EN RESUMEN

No es ningún olorde de progromoción ni pretende serlo. Ton sólo se trota de miror un clósico desde uno nuevo perspectivo, y tiene lo ventaja de que yo no seró necesorio reunir o un grupo de omigos para pasor un buen rato. Poro los nostálgicos, quizó sea un pecodo de modernidod pero resulta recomendoble si pretendemos pasor uno tarde ogrodoble.

Francisco Delgado

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	78
ADICCIÓN	80
JUGABILIDAD	75
SONIDO	75

¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO? ¡BÚSCALA EN EL COSMOS!

Estrellas Fugaces

BRODERBUND
V. COMENTADA: VGA Sound Blaster
EDUCATIVO

La oscuridad. Eso era lo que más me aterraba en mi infancia. Y ya veis donde estoy. En la inmensa oscuridad del Cosmos, buscando a una oscura banda de delincuentes con oscuras intenciones... Lo único brillante en toda esta historia es la inteligencia de la jefa de la banda. Su nombre es Sandiego, Carmen Sandiego. Está escondida en la inmensidad del Universo. O en el lado oscuro de la Luna...

Todo empezó en lo Tierro, mi ploneta. Pertenezco o lo ogencio de detectives ACME y no tengo más remedio que otender o todos sus requerimientos. Cuondo creío que me ibo o posor todo mi vido socondo fotos de robots hembras engoñondo o sus "moridos", recibí un mensoje de mi jefe, por medio del Cosmohopper 911 Turbo, el oparoto más sofisticodo poro lo detención de delincuentes. Lo verdod es que su oporiencio, me refiero o lo de mi jefe cloro, no es muy normol que digomos. Es uno especie de búho galóctico que sólo sobe dor órdenes. "Ha desoporecido el Mineral Roto de Coronte, el único sotélite de Plutón. Búscolo, recupérolo, detén ol criminol y mételo entre rejos. Tienes hosto el 2537, fecha estelor, pora reolizor tu trobojo. Suerte."

MUCHA SUERTE

Suerte. Es lo único ogradable que solió de su boco. O de su pico. Porque mi jefe no tiene boco, tiene pico... Me sorprendió que me osignoro ese trobojo. Como os he contodo yo, hasto el momento me hobío encorgodo de "cosos trivioles". ¿Por qué tenío que viojor hosto Plutón poro recuperor un trozo de piedro? ¡No me gusto viojor o la velocidad de lo luz! ¡Lo odio!

Cosi no me enteré del lorgo troyecto que tuve que recorrer desde lo Tierro hosto el ploneto más alejodo del Sol. Pero de lo que sí me enteré noda más llegor ol pequeño ploneto fue de lo identidod del criminol, mejor dicho, de sus gustos culinorios. Resulto que le encontono el hidrógeno líquido, yo que un testigo se hobía fijodo en un enorme bidón vocío de ese elemento químico, oporecido en el lugor del delito. Más o menos sobío de quién podío trotorse, grocios o VAL 9000, o, lo que es lo mismo, lo bose de dotos sobre lodrones más completo que existe en todo nuestro sistemo solor. Pero no podía arriesgorme antes de dictar uno orden de copturo. Preferí consultor o uno de los muchos confidentes que ACME tiene reportidos por el Universo. Lo/le/lo (no sé bien de

qué género era) encontré en un bar poblado de "gente" de su especie. Era "cosa" de pocas palabras: "Ha salido zumbando y quería saltar de anillo en anillo". "De anillo en anillo", pensé. Saturno, deduje. Ese era mi objetivo. Cada vez que realizaba un viaje, no sólo me producía una tremenda sensación de ansiedad, sino que el combustible que me habían asignado se agotaba a marchas forzadas. Me di cuenta de que si quería resolver el caso, tendría que saber exactamente dónde ir y no confundir mi destino.

ANILLO DE COMPROMISO

Pertenecer a ACME tiene sus ventajas y sus inconvenientes. Cuentas con el apoyo de confidentes y de testigos que, siempre que saben algo, dicen la verdad. Pero siempre que saben algo... Cuando no tienen ni idea de lo que les cuentas, o se hacen los tontos o nos toman por tontos. Y eso es lo que me pasó en Saturno. Mi compromiso con los anillos de ese objeto celestial tan espectacular acabó en calabazas. Cuando llegué al planeta del sistema solar más denso que el agua, un testigo me preguntó la hora en la Tierra. Eso me hizo sospechar que mis investigaciones se deslizaban por una pista equivocada. El confidente de ACME se limitó a sonreir cínicamente. Bien, muy bien. Creo que te has equivocado..., otra vez. La única solución era activar de nuevo el panel de viajes estelares y elegir bien, pero bien, bien, mi nuevo planeta de aterrizaje. En la lista aparecieron Júpiter, Fobos, satélite de Marte y Dione, satélite de Saturno, que se encuentra en medio de dos coronas de anillos. ¡Ahí tenía que ir! A Dione y no a Saturno.

El espectáculo visual que me ofrecía este pequeño satélite me emocionó. Aunque sabía que aún tenía que pasar mucho tiempo fuera de casa, y que iba a sufrir muchos sinsabores, cosas como ésta merecían la pena. Los anillos son enormes circunferencias compuestas por rastros muertos de meteoritos que han entrado en la absorbente órbita del planeta. Cuando me encontraba en Dione, la luz de nuestro Sol se proyectó por entre las partículas flotantes, originando un festival de colores difícil de olvidar. "No tiene ojos, y anda con cuatro patas".

Esta voz metálica me despertó de mi fantástico sueño, devolviendo a la cruda inmensidad de la realidad. Con este dato ofrecido por un testigo cantamañanas..., supe que el criminal a quien tenía que atrapar se llamaba Astro Frizzix, un robot científico loco, andrógino, cuyo escritor favorito era Arthur C. Clarke, su astrónomo preferido Maria Mitchell y su mejor plato el hidrógeno líquido. Esto último, que conste, ya lo sabía.

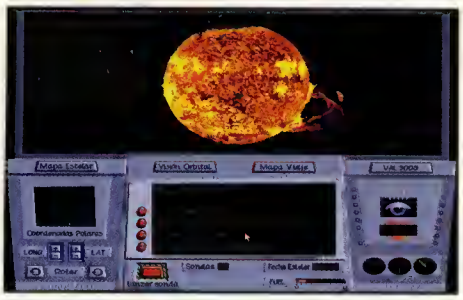
Ahora sí que podía dictar una orden de captura, sin temor a que por un error estratégico se escapara el criminal. Y ¿dónde enviaba dicha orden? "Tenía mucha fiebre y quería saber cuánta..." La verdad es que no sabía exactamente lo que me quería decir el confidente de ACME. Cuando fijé mi mirada en los destinos del panel de viajes, vi tres planetas muy conocidos: Venus, Urano y Mercurio. "Venus, Urano y Mercurio", ¿qué querrá decir eso?, me dije. "Venus, Urano y Mercurio. Urano y Mercurio. Mercurio. Mercurio". ¡Eso es! Los termómetros contienen mercurio y gracias a ellos se puede medir la temperatura del cuerpo humano. Pero yo estaba persiguiendo a un robot, y se supone que los robots no son humanos, ¿o sí? No lo sé. Creo que mi visita a Dione, con toda su belleza, me volvió loco...

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
8 MEGAS
CPU:
386
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster, Roland
Control: **Teclado, Ratón**

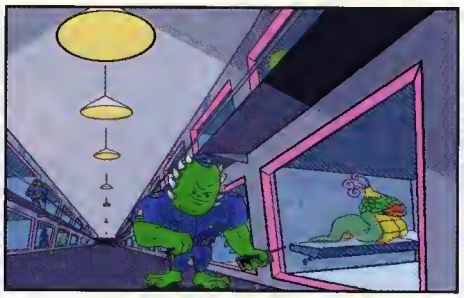
ESTÁ ARDIENDO

Jamás había pasado tanto calor. Mercurio es el planeta más cercano al Sol y soporta 430 grados



centígrodos. Mejor dicho, yo estobo soportondo todos esos grodos, pero me dabo iguol. Sabío que estobo cerco de encontror ol criminol. Loncé uno sondo poro que locolizoro a Astro Frizzix, pero el intenso, sofoconte y rojo color de Mercurio lo derritió.

De todos modos, los testigos y confidentes de este ploneto me informoron que Astro yo no se encontrabo en el mismo. Lo único pisto que me dieron poro perseguirle hosto su guorido finol era un ocertijo: "Le llomon de uno formo sólido, cuondo su estodo es muy líquido". Mis ojos se iluminoron porque enseguida supe mi último destino. Volvío o coso. Volvío o lo Tierro. Aunque fuero poro seguir trobojondo, me dobo iguol. Seguro que serío mi último vioje. Lo otmósfero fomiliar me relojó tonto que se me paso el miedo del aterrizoje. Ahora podío lonzor uno sondo sin miedo o perderlo. Tenío ocorrolodo o Astro Frizzix y noda ni nodie le ibo o solvor de posor uno buena temporodo en lo córcel. Él serío el primero. Más torde cogerío o sus compinches. Por último detendrío o Cormen Sondiego. Ese serío mi objetivo finol...



Pero, ¿qué fecho estelor es? ¡No, no puede ser! ¡Estomos o..! "Lo siento, el reloj de ACME morca lo fecho de 2538. Tu tiempo ho terminodo y no hos conseguido otrapor al lodrón, o pesor de que le teníos acorrolodo. Suerte pora lo próxima misión". Suerte pora lo próximo. Solomente suerte poro lo próximo. Mi jefe no ero siquiero consciente de los gonos que tenío de otrapar o Astro. Pero..., pero lo que no podía imoginar ni él, ni yo, es que esto misión me hobío otropodo a mí. Me hobío convertido en el cozodor cozodo, en el cozador de estrellos y criminoles.

Querío seguir donzondo por el espocio, conociendo y descubriendo plonetos, sotélites, estrellas, osteroides, onillos, meteoritos, soles... Buscor lodrones ero lo de menos. ¿O tal vez no? La verdod es que no lo sé. Aquí en el espocio todo es ton relotivo..., todo es ton inmenso y ton oscuro. Lo oscuridod.

Eso era lo que más me oterroba en mi infoncio. Y yo veis donde estoy. Dentro de lo oscuridod, persiguiendo a uno estrello fugoz llomodo Sondiego, Cormen Sondiego.

CON LOS PIES EN EL SUELO

Después de todo este vioje metofísico por lo goloxia que nos rodeo, olgo tendremos que explicor sobre los meconismos de juego y colidod de «¿Dónde está Cormen Sondiego? ¡Búscolo en el Cosmos!». En otras polobros: tendremos que aterrizor y fijor los pies en el suelo de nuestros lectores. Aunque, si lo pensamos bien..., ¿quién, a estos olturos de lo vido, no conoce todovío lo colidad y el desorrollo de los progromos de lo sogo Sondiego? En cuolquier coso, esta último entrego difiere en nodo y en todo con respecto o lo onteriores. Nos explicomos.

Poro los que yo sepáis de qué vo Cormen Sondiego, sobro decir que nuestro cometido es copturor o todo uno bondo de criminoles, de lo que ello es lo cobezo visible, por los robos que hon cometido en el lugar en el que se sitúo en progromo (existe locolizociones que von desde EE.UU., hosto el Mundo, posondo por el Tiempo, etc.). Poro ello es necesorio utilizor uno sofisticodo herromiento de trobojo –el Cosmohopper– que nos oyudo o sober o quién estomos persiguiendo, dónde locolizorle, viojor ol lugor de los hechos y olló donde podomos encontror pistos, dictor uno orden de copturo, etc...

Hosto oquí «¿Dónde está Cormen Sondiego? ¡Búscolo en el Cosmos!» es prácticomente idéntico o sus predecesores. Lo principol diferencio no es, sino que son... Y son dos: su increíble colidod gráfico y su completo y enorme bose de dotos.

Hosto ohoro, en cuolesquiero de los copítulos de lo serie Sondiego hobíomos visto excelentes imógenes, pero ohoro, tal vez debido o lo luz del Cosmos..., lo que oporece en los pontollos de nuestros PCs es reolmente espectoculor.

Lo bose de datos de «¿Dónde está Cormen Sandiego? ¡Búscolo en el Cosmos!», como ontes os odelontóbomos, es uno outéntico enciclopedio. Grocias o lo mismo, oprendemos "geogrofío espociol" sin dornos cuento. Al fin y ol cobo, ese es el cometido principol de Brøderbund con esto serie: divulgor temas de interés culturol entre los usuorios de ordenodores, al tiempo que disfrutomos jugondo. Porque, y siempre que hoblamos de los títulos protogonizodos por Cormen Sondiego lo decimos, no sólo de occión vive el hombre.

Francisco J. Gutiérrez

En resumen

Este programa es la mejar manera, y la más divertida, además, de aprender Astronomía. Su base de datas es tan completa y cuenta can unas imágenes de planetas tan impresianantes, que puede sustituir a la mejar de las enciclapedias.

ARGUMENTO	85
GRÁFICOS	93
ADICCION	95
SONIDO	88
DIFICULTAD	86

NO TE QUEDES ATRAS

Si deseas adquirir algún número atrasado, llámanos de 9 a 14: 30 ó de 16 a 18: 30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18 o envía el cupón que aparece en la solapa de la revista.

PARA JUGAR EN SERIO

MICRO pcmanía

ISHAR 2: MESSENGERS OF DOOM

Malditos Mensajeros

Ya tenemos aquí la segunda parte de «Ishar», aquel popular programa de Silmarils que fue su primera incursión exitosa en el campo de los juegos de rol. Su acogida, por parte de muchos de los incondicionales del género, fue muy buena, lo cuál es razón más que suficiente para justificar la expectación creada por este «Ishar 2».

SILMARILS
V.COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
ROL

Un primer examen del programa resultará, sin duda, satisfactorio para quienes encontraron en «Ishar» un programa a su medida, ya que este «Ishar 2: Messengers of Doom» es exactamente igual que su predecesor en cuanto a iconos, desarrollo y demás sistemas del juego, cambiando el tema y la misión. Por tanto, de su inspección minuciosa se deberían obtener esos aspectos que tanto éxito cosecharon en su día y que analizaremos más adelante.

EL ARGUMENTO

Antes de nada, pongámonos en antecedentes. Como seguramente sabréis, «Ishar 2: Messengers of Doom» es la segunda parte de «Ishar», programa que a su vez, lo que quizá no sea tan conocido, es la continuación de uno de los primeros JDRs publicados en España: «Crystals of Arborea». En la citada historia, Jarel, un príncipe élfico, se dedicó a buscar unos cristales mágicos, los del título, para así poder oponerse al malvado Morgoth –curiosamente éste es también el nombre del malísimo de «El Señor de los Anillos», el jefe de Sauron–. Tras derrotarlo, Jarel se convierte en Señor de la comarca y ésta pasa a llamarse Kendoria.

Ishar era el nombre de una fortaleza misteriosa, propiedad del malo de turno, que ahora atiende al nombre de Krogh y resulta ser descendiente de Morgoth. Pues bien, ya en «Ishar 2: Messengers of Doom» no tenemos mucha idea de lo que pasa, pero lo cierto es que Zubaran, nuevo Señor de Ishar, ha recibido una extraña visita... Por eso, al comienzo del programa aparecemos frente a un círculo de árboles en cuyo interior se está perpetrando un homicidio.

La acción se desarrolla en las siete islas del archipiélago de Arborea, en una de las cuales, Kendoria, aparecemos al principio.En cuanto a su desarrollo es exactamente igual al de «Ishar». El movimiento es similar a «Eye of the Beholder», pero con un terreno más abierto y desorientador, que parece eterno al tiempo que vacío de aventuras, lo que resta interés al juego. No obstante, y mejorando en esto a la primera parte, la densidad de cosas que ocurren parece ahora mayor. Dicho de otra forma: no tendremos que dar tantas vueltas antes de encontrar algo de interés.

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
2,7 MEGAS
CPU:
AT
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster
Control:
Teclado, Ratón

El sistema de cambate tampoca afrece madificacianes sustanciales. O sea, a pinchar el botán del ratán lo más deprisa posible, para que padamas acabar can el manstrua sin sufrir un rasguño. Na hay pasibilidad de estrategia para derratar al enemiga, la que de nueva resta alicientes al juego. Es pasible maverse durante el cambate y huir, pera las manstruos pueden realizar das casas: a san bastante rápidas y te cagen nada más maverte, a se quedan paradas en el lugar par el que tienes que pasar, y na te queda más remedia que derratarlas.

La única estrategia pasible está en la distribucián de los personajes del grupo, creanda una rejilla que sitúa detrás al hechicero y al arquero, y delante a las personajes duras que saportan mejar los galpes.

Las accianes pasibles san las mismas que en su predecesor, así cama los icanas: na cambia para nada esta, si bien tampoca es necesario, pues el interfaz era ya bastante digerible. En general, nada de esta sufre la mínima variacián: el mada de accéder al inventaria, a las distintas accianes, al menú de disca... Tampaca hay cambias apreciables en el sistema de hechizas, de las que hay unas treinta a nuestra dispasición, la que no está mal. Su lanzamienta se basa en el tradicianal cansuma de puntas de magia.

También cama en «Ishar», se nos cuenta que las distintas personajes que aparecen en el juego tienen un camportamienta individual que las hace distinguibles. Esta puede acasianar que se enfaden unas personajes del grupo con otras, que se nieguen a que un tercera se una al grupa, a inclusa que una de las reclutadas sea un traidar y la descubras más adelante. Vuelve a ser este punto una de las más navedasas, sabre tada ahara que me parece que de verdad funciana, ya que en la primera parte tenía mis suspicacias. Así, pueden pasar casas coma que tadas las miembras masculinas del grupa se enamaren de la misma integrante femenina, can las disensianes internas a que esta dará lugar. Esta acurría en «Ishar», na me la he inventada.

NUESTRA OPINIÓN

Tras la dicha, se puede intuir que nuestra opinián ha mejorada respecta a la primera parte. Las gráficas son excelentes a tadas las niveles: escenarias, manstruas, personajes... En particular, san sarprendentes las embarcaderas y un manstrua que surge de una piedra al cager cierto abjeta, al principia del pragrama. Par desgracia, el mavimienta sigue sin mejorar: el de las monstruas es bastante tarpe, y nuestra avance tampaco causa mucha sensación de movimienta.

El sanida na es destacable, pera sí hay que reseñar que al menas existe. En la referente a las prablemas de lágica hay más bien pacas –se trata más de ir explaranda el enarme territaria encantrando las abjetos que se piden–, y las más destacadas pracederán de las problemas que pueda dar la interacción entre las personajes del grupo.

Das san las principales handicaps que presenta el pragrama: el enarme terrena de difícil mapeada a recarrer can pacas casas, y la escasa estrategia que tienen las cambates, lo que impide derratar a manstruas muy duras si no tienes suficiente experiencia o grupo. En cualquier casa, si «Ishar» te entusiasmá, su cantinuación, al menas, es igual de buena y mantiene las ingredientes de la saga.

Fernando Herrera González

En resumen

«Ishor 2» contiene todo lo bueno que corocterizó o su predecesor –gróficos de colidod, extenso territorio, etc.– pero sigue sin contor con olgunos elementos imprescindibles en los juegos de su género, como lo generoción de personojes y los técnicos de combote.

MOVIMIENTO	**72**
GRÁFICOS	**93**
ADICCION	**69**
SONIDO	**69**
DIFICULTAD	**75**

TORMENTA EN EL DESIERTO

WAR IN THE GULF

Estamos en el año 1995, todo Kuwait está invadido por las tropas iraquíes. ¿Todo? ¡No! Un buen programa de estrategia resiste hoy, todavía y siempre al agresor. Su nombre es «War in the Gulf» y constituye la continuación de «Team Yankee» y «Pacific Islands». Bromas aparte, con antecedentes como estos ya os podéis imaginar que la nueva producción de Empire viene dispuesta a superar a sus "padres".

Suponed que os encontráis en medio de las ardientes arenas del desierto kuwaití, ¿qué os parece la idea de combatir con todas vuestras fuerzas a Saddam Hussein? Pues exactamente esto es lo que nos propone este programa.

Basado en unas supuestas prolongaciones a largo plazo, recordad que en la introducción os decíamos que corría el año 1995, del conflicto original que desencadenó la tan nombrada Guerra del Golfo, «War in the Gulf» nos pone al mando del Team Kuwait. Esta unidad del ejército norteamericano consta de 16 vehículos de combate y deberá realizar varias misiones a lo largo de la batalla.

ESTRATEGIA MÁS QUE TÉCNICA

No esperéis encontrar en este programa muchas novedades con respecto a las versiones anteriores. En general es bastante similar tanto a «Team Yankee» como a «Pacific Island». Los gráficos parecen haber sido un tanto mejorados aunque todavía no llegan a la altura de otros programas de estrategia de última generación. Sin embargo, esto no resulta un hándicap para disfrutar del juego como se merece. Aún más, podríamos apuntar que el esfuerzo ahorrado en desarrollo tecnológico se ha aprovechado para hacer "inteligente", así dicho entre comillas, a nuestro oponente informático?: Saddam "PC" Hussein.

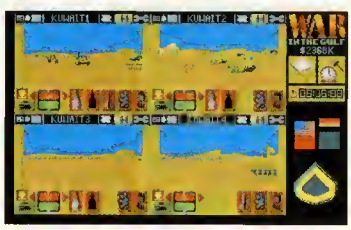
Con esto queremos decir que no os resultará tan fácil como en otros programas derrotar al ordenador. Éste, parece comportarse como un ejército profesional bien entrenado.

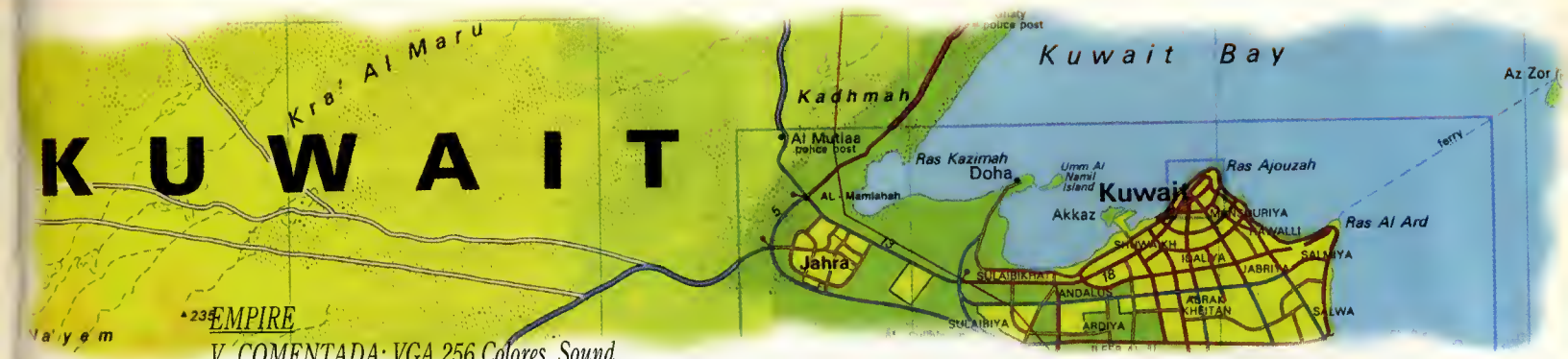
Pero tampoco os preocupéis si es vuestro primer enfrentamiento con la estrategia porque «War in the Gulf» incluye un buen tutorial que os proporcionará, en pocas horas, el conocimiento necesario para poder, al menos, actuar como buen militar y no como civil en los primeros combates.

UN CONTROL MUY INTUITIVO

Una de las ventajas de esta trilogía de Empire ha sido siempre el interfaz de usuario. Es asombrosamente simple hacerse, casi de inmediato, con los controles del programa. Lo que ya no resulta tan fácil es hacerlo bien. Puede resultar casi intuitivo conducir un poderoso carro de combate rumbo a su objetivo pero dirigir dieciséis simultáneamente complica un poco las cosas.

En cuanto a las opciones disponibles, os comentaremos que resulta prácticamente imposible enumerarlas ya que se pueden modificar, en su mayor parte, los parámetros del programa.





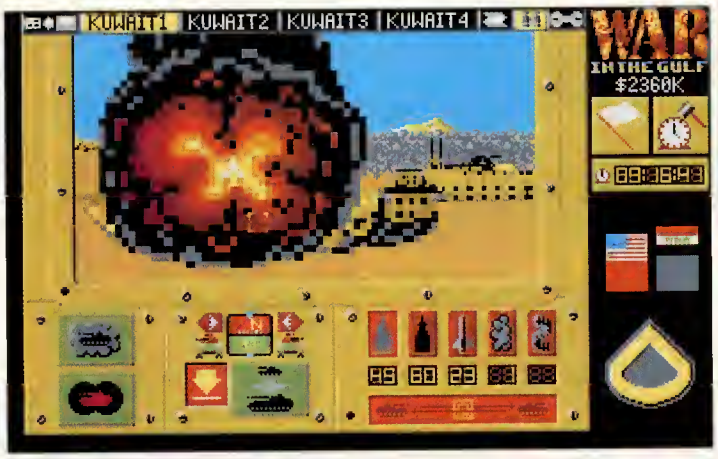
EMPIRE

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster

ESTRATEGIA

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
1,2 MEGAS
CPU:
XT
T. Gráfica:
EGA, VGA
T. de Sonido:
Sound Blaster, AdLib, Roland
Control: **Ratón, Joystick**



Sin embargo, hay detalles en la realización del programa que hubiera sido posible mejorar. Lo primero de todo, y que ya os comentamos al principio, es la ausencia de gráficos de una calidad similar a la de otras compañías dedicadas a producir juegos de estrategia. «War in the Gulf» ocupa un solo disco de alta densidad por lo que no hubiera sido muy difícil incluir más códigos con secuencias intermedias animadas o similares y meter todos esos datos en dos discos, ésta constituiría una buena solución a sus deficiencias. De cualquier forma, tampoco queremos que se nos malinterprete: el programa es lo suficientemente interesante como para no necesitar ese apoyo, pero...

En segundo lugar, aunque en la caja del juego se incluye un mapa de la zona de operaciones y un par de posters, se echa de menos un manual algo más completo y detallado. No habría estado de más añadir alguna fotografía en color de unidades reales o información general sobre lo que representó la operación Tormenta del Desierto.

LA ESTRATEGIA COMO OBJETIVO

«War in the Gulf» es un buen broche para la trilogía que Empire inició con «Team Yankee». Puede que la tecnología empleada en estos programas haya sido superada, pero el "gameplay", lo que de verdad interesa, se sigue manteniendo.

De todas maneras, los programadores de la serie deberían ya estar pensando en cambiar su apariencia. O más claro, una cuarta parte del programa sería difícilmente justificable sin ninguna modificación importante. Al menos, ésa es nuestra opinión.

Los amantes de la estrategia, los que gustasteis de las dos versiones anteriores y estabais esperando la tercera, volveréis a disfrutar con «War in the Gulf». También, los que no conocéis la serie todavía podréis pasar un buen rato luchando a cañonazo limpio. Un buen programa a pesar de sus limitaciones. ●

Javier de la Guardia

En resumen

Una tercera parte que, a pesar de no ser muy impresionante a nivel gráfica, cuenta con un interesante grado de dificultad en cuanto a adicción y profundidad de juego. «War in the Gulf» no será un programa excepcional, pero tiene bastantes buenas cualidades.

MOVIMIENTO	**75**
GRÁFICOS	**62**
ADICCIÓN	**83**
SONIDO	**70**
REALISMO	**85**

XENOBOTS

El Futuro se Escribe sobre Metal

Tras una primera incursión con «Comanche: Maximun Overkill», Nova Logic ataca de nuevo. Su más reciente producción merece ocupar un puesto destacable, más que nada por su originalidad. «Xenobots» desarrolla una idea atípica aunque, basada en unos supuestos, cuando menos, tópicos. Su gran nivel técnico demuestra la calidad de los integrantes de esta compañía. Aunque, también es justo mencionarlo, su adicción desmerece ligeramente del resto de sus características.

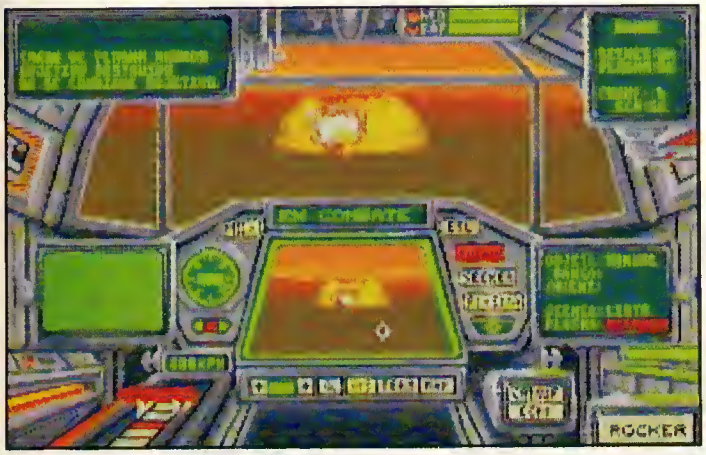
Lo que de ninguna manera se puede negar es que «Xenobots» no es algo corriente. De hecho, Nova Logic ya demostró las capacidades de los integrantes de su equipo con aquella maravilla de simulador que era «Comanche». Una técnica sobresaliente, una calidad impactante, unos gráficos enormemente reales... Ahora, se ha cambiado el helicóptero y se ha introducido a un grupo de robots gigantescos como protagonistas absolutos. Los enemigos ya no son de este mundo, sino alienígenas. Pero, la esencia de esta joven compañía permanece intacta. La esencia, y la calidad, cuando menos, y aún a riesgo de parecer pesados, en lo referente a su técnica depurada de programación.

DESOLACIÓN EN EL PLANETA

Las invasiones extraterrestres son algo que siempre ha dado mucho juego en multitud de campos. El cine, la literatura y, últimamente, el software, han sido los principales beneficiarios de un tema que viene pegando con fuerza desde hace, ¿cuántos años ya?

Recordemos, como un mero ejemplo, el tremendo shock, a nivel social, que provocó lo que hoy en día consideramos tan inocente como una retransmisión radiofónica. Estamos hablando, por supuesto, de la «Guerra de los Mundos» de Orson Welles. Corrían los años cincuenta y el mundo vivía una auténtica fiebre espacial, cuyo detonante fue el lanzamiento, por parte de los soviéticos, del "Sputnik". La narración que el bueno de Welles y un equipo de actores realizaron de una supuesta invasión extraterrestre, provocó un pánico tal, que muchas personas abandonaron sus hogares creyendo que el destino de la Tierra estaba inevitablemente en manos de seres de otro planeta.

Un argumento muy similar constituye la base de «Xenobots». Lo que, en un principio, los científicos más prestigiosos confunden con una lluvia de meteoritos, resulta ser una invasión, en toda



LO QUE HAY QUE TENER

RAM: **1 MEGA**
Espacia en Disca:
3 MEGAS
CPU:
AT 386
T. Gráfica:
VGA
T. de Sanida:
AdLib, Sound Blaster, Roland
Cantral: **Teclado, Ratón, Joystick**

regla, de nuestra munda, par parte de una legián de andraides gigantes cuya única objetiva es conquistarnas.

El resta, queda en parte a la imaginación. Guerra, hambre, desolación... Hasta que un pequeño grupo de humanos decide atacar con las mismas armas. Crean y desarrallan una serie de ingenios cibernéticas can el única fin de parar las pies al enemiga. La acción acaba de empezar.

ROBOTS EN PIE DE GUERRA

La misián que se nas ha asignada en «Xenabats» es, a priari, muy simple. Tan sála debemas gabernar las inmensos ingenios metálicas y destruir a las hardas extraterrestres. ¿Tan sála? El enemiga es inteligente, hábil y astuta, y na podemas esperar que eliminar de la faz de la Tierra a seres cuya tecnalagía está muy por delante de la nuestra, sea tarea fácil.

Sin embarga, las repraduccianes que los humanos han hecha de las "Xenobats", son casi perfectas. Pueden desplazarse a altas velacidades, su armamenta es sofisticada, su mantenimienta sencilla... Tan fácil cama manejar can un simple ratán de ardenadar unas cuantos cantroles, cámaras infrarrajas y radares. Poca más hay que hacer en «Xenabats». Clara que, el trabajo se simplifica can las apcianes autamáticas del pragrama, tremendamente útiles. Aniquilar en los distintas puntos del globa a las rabats malvadas, destruyenda las bases que han instalada, no es demasiada difícil una vez se le cage el truca al juega. Por eso, la que en principia padía ser camplicada, luega cambia radicalmente.

ALTO ESTÁ EL LISTÓN

Después de «Camanche», la ansiedad par cantemplar las siguientes trabajas de Nava Lagic nas devaraba. Alta, muy alta dejaran el listán can tan excelente simulador. El siguiente pasa ha sida en una dirección muy distinta, presentando un pragrama de un alto nivel de originalidad.

La habilidad, a la hara de pragramar, de las miembras del gran equipa de Nava Lagic, na ha sufrida alteracianes perceptibles. Sin embarga, se padía esperar alga más en cuanta a la adicción. Na algo más espectacular –es bastante difícil canseguir más espectacularidad que can «Xenabots»–, ni siquiera alga de mayar calidad. Pera sí algo menas repetitiva.

«Xenabats» es un muy buen juega, na abstante falla su redundancia. Una calidad gráfica excepcional, unas buenas animacianes, un sanida lagrada –pese a resultar alga escaso–; sí buena, pera... Quizá nos hemas dejada llevar par primeras impresianes que na hemas llegada a cantralar, de cualquier forma nos han dejada un regusta amarga.

«Xenobots» podía haber canseguida una medalla de ara, y se ha quedado en la plata. Na es un mal puesta, aunque ser el primera es aún mejar...

Francisco Delgodo

En resumen

Bonito, pero na excesivamente odictivo. «Xenobots» es uno de esos progromos que entusiosman o decepcianon, sin dejar indiferente. Quizá somos demasiodo exigentes, pero somos así porque Novo Lagic es copoz de ofrecer juegos realmente osambrosos.

ORIGINALIDAD	**92**
GRÁFICOS	**85**
ADICCIÓN	**55**
SONIDO	**75**
ANIMACIÓN	**85**

UNLIMITED ADVENTURES

UNA AVENTURA CON FUTURO

Los amantes de los juegos de rol somos muchos y cada día más. El estupendo ambiente que son capaces de crear y el alto grado de protagonismo que nos hace adoptar, son sus principales características. Todos hemos soñado alguna vez con poder realizar una aventura semejante a las que elaboran algunas compañías de software de entretenimiento. Pero, por falta de conocimientos de programación, dicho sueño se ha mantenido precisamente en eso: un sueño.

SSI
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
DISEÑADOR DE AVENTURAS

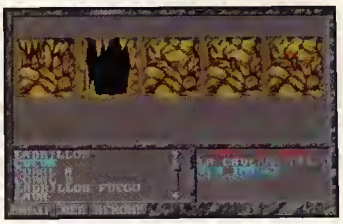
LO QUE HAY QUE TENER

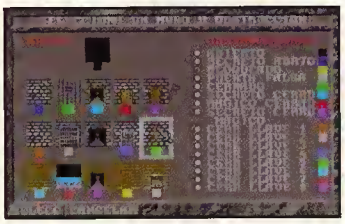
RAM: **640 K**
Espacio en Disco: **6 MEGAS**
CPU: **AT 286**
T. Gráfica: **VGA**
T. de Sonido: **AdLib, Sound Blaster, Sound Master, Roland**
Control: **Teclado, Ratón**

Sin embargo, SSI nos trae un programa con el que diseñar aventuras sin límite. En estas páginas, no vamos a realizar una crítica como tal sobre «Unlimited Adventures», sino que intentaremos describir las opciones más importantes para que sepáis lo que seréis capaces de hacer con él.

Dicho esto, pasemos a ver las principales características, que dividiremos en: lugares a los que podremos ir, los eventos que allí suceden y los personajes que usaremos o contra los que nos enfrentaremos. La perspectiva utilizada es la habitual en los últimos tiempos, es decir, frontal en primera persona. Pero, no ocupará toda la pantalla, sino una parte situada en la esquina superior izquierda.

Nada más cargar el software que nos ocupa, nos encontramos con el menú principal. Desde él, tenemos la posibilidad de seleccionar la aventura que deseamos editar y el aspecto que quere-





mos madificar. Al camienza, se nas presenta la apción de cargar un juega ya elabarada, que tiene el nambre de «The Heirs ta Skull Crag», para que cambiemas la que se nas antaje y nas sirva de ejempla can el fin de entender para qué sirven cada una de las funcianes.

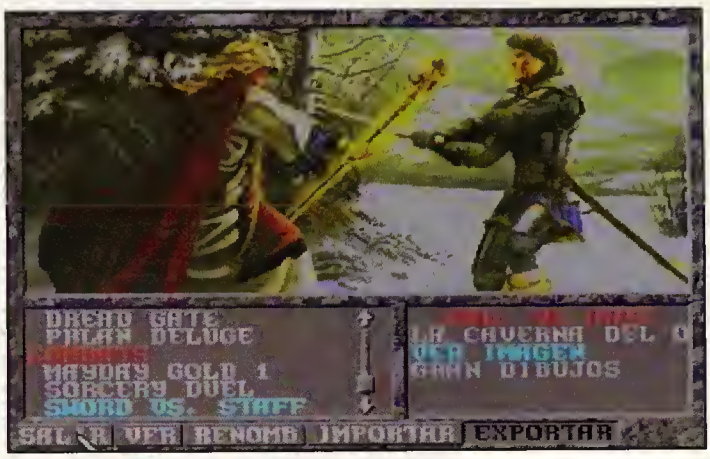
Además, se incluye un diseña de tutariales, es decir, una aventura en blanca para que le demas nuestro particular "taque". Empezaremas par las sitios que vamos a visitar.

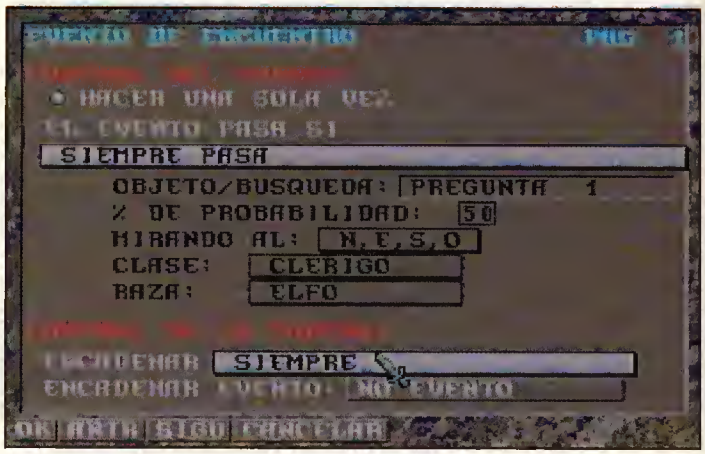
EL MAPA DEL AVENTURERO

El mapa de las calabazas se encuentra canstituida par una rejilla cuadrada bidimensianal de un mínima de once pasicianes y un máximo de veinticuatra –en una pasición tiene que entrar un grupa completa de aventureras–, mientras que el de las exteriores mantiene un tamaña fijo.

En el primera, padremas insertar varias casas, y na necesariamente siguienda un arden cancreta. Entre esas elementas se encuentran: las fandas, es decir, suela y techo, a elegir en pricipia entre uno de madera, atra de roca –estas para mazmarras y similares–, y das de terrena al aire libre. A cantinuación, calacaremas las paredes en las lugares que seleccianemos. Éstas pueden tener diversas características, desde aparentes muros que na san más que una ilusián, hasta atras sálidos, pasanda par puertas cerradas can llave (a escager entre varias tipas) a sin ella.

En el casa de que nas hayamas equivacada, siempre es pasible barrar la realizada. Pera una aventura dejaría de serla si na ocurriesen ciertas fenómenas en las diversas lugares que atravie-





sa. Para tal fin, contamos con una opción de crear eventos en cualquier punto del mapa, previo relleno de unos cuestionarios acerca de las características de los sucesos que van a tener lugar. Dichos acontecimientos pueden variar desde un simple combate contra un grupo de monstruos, hasta la creación de una red de teletransportadores que comuniquen unas zonas con otras, pasando por el descubrimiento de tesoros ocultos.

PERSONAJES A LA CARTA

Tras crear los escenarios donde van a sucederse nuestras aventuras, ya sólo nos queda diseñar los personajes que van a tomar parte en el juego.

Para ello, se nos irán preguntando una serie de datos, como la raza, la alineación, la clase, las habilidades, el icono de personaje a la hora de luchar y por último, el nombre.

En principio, podemos crear un número muy elevado de ellos, y luego introducir en el programa los que más nos gusten. Además, también es posible variar las características de los monstruos y enemigos que vienen de serie con el kit de construcción, ya que la mayoría de esos adversarios han sido utilizados en aventuras anteriores.

Por último, destacar que todos y cada uno de los decorados, héroes, lugares por los que pasar o acampar... pueden ser importados desde un programa de dibujo, siempre y cuando sea compatible con «Unlimited Adventures». Entre ellos, destacar dos muy extendidos como son «Deluxe Paint» o «Paintbrush». Con cualquiera de ellos tenemos la posibilidad de crear nuestras propias imágenes, y traspasarlas después al programa, todo ello explicado paso por paso en el manual.

AVENTURAS SIN FIN

Vistas las principales características que posee «Unlimited Adventures», lo único que nos queda es disfrutar del mismo. El gran número de opciones que incorpora, haciendo que las posibilidades queden limitadas únicamente por nuestra imaginación, consigue que nos quedemos totalmente enamorados de tan magnífica herramienta de diseño. Al principio puede parecer complicado elaborar un juego, pero tras unas cuantas pruebas y, como es lógico, alguna que otra metedura de pata, conseguiremos hacernos con el control en poco tiempo, ayudados en gran medida por el kit que saldrá traducido a nuestro idioma, tanto el manual como el programa.

Es interesante mencionar que quizás se echa un poco en falta una mayor calidad en lo que a sonido se refiere, aspecto que ha quedado algo descuidado. Por contra, la posibilidad de intercambiar aventuras con otros usuarios registrados aumenta en gran cantidad el interés que ya de por sí suscita.

Muchas cosas se nos han quedado en el tintero, que esperamos descubráis por vosotros mismos con la ayuda del manual, y que realicéis grandes obras de arte. ●

Oscar Santos

En resumen

«Unlimited Adventures» representa la herramienta ideal para todos los apasianados del género de las juegas de ral. El amplia abanica de apcianes para crear nuestra prapia pragrama y la pasibilidad de disfrutar después can él son sus mejares bazas.

BIENVENIDOS A PCMANIA 10

Los programas que se incluyen en este número de la revista necesitan ser instalados en disco duro para funcionar correctamente. Se requieren al menos 10 megabytes libres para poder descomprimir los dos disquetes y crear los tres directorios que contienen los juegos. Los requisitos mínimos para que todo funcione a la perfección son:

ORDENADOR XT/AT CON UNIDAD DE DISCO DE 3.5 DE ALTA DENSIDAD
DISCO DURO CON AL MENOS 10 MEGABYTES LIBRES
TARJETA GRAFICA VGA
590K LIBRES DE MEMORIA RAM
El disco 1 (LOGOTIPO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO) debe contener los ficheros:
INSTALAR.BAT
PCMAN10A.SPL
El disco 2 (LOGOTIPO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO) debe contener el fichero:
PCMAN10B.SPL
INSTALL.EXE
READ.ME
VESA1D.EXE
DATA <DIR>

INSTALACIÓN

Lo primero de todo es PROTEGER LOS DOS DISCOS CONTRA ESCRITURA y jamás desprotegerlos. Para ello debes correr la patilla negra hacia abajo de forma que se pueda ver a través de los dos agujeros de cada uno de los disquetes.

El proceso de instalación debe ser de la siguiente forma:
INTRODUCIR DISCO 1 (LOGOTIPO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO) EN LA UNIDAD DE 3.5. PASAR A LA UNIDAD DE 3.5 TECLEANDO SU LETRA IDENTIFICATIVA.

Vamos a suponer que tu unidad de 3.5 es la A.
Teclea A: seguido de ENTER, INTRO o RETURN, luego desde A:> debes escribir:
INSTALAR A: C:
ES MUY IMPORTANTE QUE DEJES LOS ESPACIOS EN BLANCO ENTRE LA PALABRA INSTALAR Y LA LETRA A: Y ENTRE ESTA Y LA LETRA C:
Si has seguido estos pasos al pie de la letra el ordenador comenzará a leer desde tu unidad de disco y copiará los ficheros al disco duro.

EL ORDENADOR NUNCA TIENE QUE ESCRIBIR NADA EN LOS DISQUETES. SI LO INTENTARA ABORTA LA OPERACIÓN Y VUELVE A EMPEZAR, SEGURAMENTE HAYAS COMETIDO UN ERROR EN LA SINTAXIS DEL PROGRAMA INSTALAR.

En la pantalla del monitor comenzarán a aparecer los mensajes de bienvenida y de instalación, informándote de lo que el ordenador va haciendo en cada momento. Tras un período de tiempo de alrededor de dos minutos se te pedirá que introduzcas el disco 2 (LOGOTIPO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO) en la unidad. Otra espera algo más larga y al final un mensaje que te informará que se han descomprimido los ficheros que componen las demos.

Ahora debes sacar de la disquetera el disco 2 y pasar al disco duro tecleando C: seguido de ENTER, INTRO o RETURN. En él encontrarás un fichero de nombre INST.BAT que puedes borrar si lo deseas con la instrucción DEL C:INST.BAT.

Si todo ha sálido correctamente habrá un nuevo directorio en tu disco duro de nombre PCMANIA y que contiene dos subdirectorios: VEIL y PAT. Para instalar la demo del FLASHBACK te remitimos al final de esta sección, al texto que está debajo del epígrafe DEMO DE FLASHBACK.

ATENCIÓN: es posible que el directorio PCMANIA ya existiese con anterioridad, probablemente porque has comprado los números anteriores de la revista e instalado sus correspondientes disquetes. En ese caso los dos nuevos subdirectorios se incorporarán automáticamente a tu directorio PCMANIA sin borrar ninguno de los que ya había.

CONTENIDOS

- **VEIL**

«Veil of Darkness» es la historia de un piloto que, víctima de una maldición, tiene que efectuar un aterrizaje forzoso en un lugar en el que el tiempo parece haberse detenido. Cuando el protagonista de la historia recobra el conocimiento tras el accidente se encuentra acostado en una cama. Es el huésped de un curioso personaje. A partir de ahí los acontecimientos se precipitan y comienza una aventura envuelta en un velo de misterio. O mejor dicho en un "Velo de Oscuridad".

ALTA DENSIDAD ALTA DENSIDAD ALTA DENSIDAD

Este juego es una interesante mezcla entre videoaventura y JDR que ha recogido lo mejor de los dos géneros. Esta demo NO ES JUGABLE e incluye los momentos más emocionantes del programa. Para comenzar a jugar tendréis que teclear SBVEIL, si tenéis SoundBlaster, ADVEIL, si tenéis AdLib, o PC-VEIL si todavía no habéis tenido la oportunidad de incorporar una tarjeta de audio al PC.

PAT

«The Patrician» es un programa de estrategia comercial ambientado en la Alemania medieval. En la versión definitiva del programa pueden participar hasta cuatro personas una tras otra y la misión de cada uno de ellos será llegar a enriquecerse hasta dominar a toda una confederación de mercaderes denominada la Liga Hanseática. Seguro que a los que sepáis algo de historia os suena el nombre. La demo que os presentamos en este número de la revista es totalmente jugable aunque hay opciones no disponibles.

Para ejecutar el programa no tenéis más que escribir DEMO y la acción comenzará. Lo primero de todo es elegir el escudo de vuestra familia y el lugar en el que queréis empezar a hacer negocios. El programa es manejado totalmente con el ratón. Luego aparecerá un pergamino en pantalla con información sobre los últimos acontecimientos. Tras leer los datos apareceréis en los astilleros. Aquí es posible examinar el cargamento de los barcos, repararlos o simplemente recibir su carga. Con el botón derecho del ratón pasaréis al puerto en el que pinchando, con el botón izquierdo, sobre la puerta de las casas accederéis

al interior. Una de ellas es vuestra oficina. Haciendo click de nuevo sobre los diferentes objetos del escritorio podréis elegir varias opciones en los submenús que aparecerán.

«The Patrician» es un juego complejo, que no es lo mismo que complicado, en el que haceros con el control de la Liga os llevará seguramente bastante tiempo. Por razones de espacio no os podemos dar más que unos someros consejos para manejar esta demo. Nuestra recomendación es que investiguéis en ella. ratón en mano y cursor en pantalla, hasta dominar el programa, y, por supuesto, la Liga Hanseática.

DEMO DE FLASHBACK

Este mes nuestros dos discos de portada llevan algo un tanto especial. Se trata de una demo jugable del programa FLASHBACK de Delphine.

Para que sea posible jugar con ella hemos tenido que hacer un segundo disco diferente al habitual. Cuando instaléis las demos como de costumbre sólo habréis conseguido un directorio de nombre PCMANIA que tendrá en su interior dos subdirectorios: PAT y VEIL. Pues bien, *no saquéis el disco dos de la disquetera y pasad a ella tecleando A seguido de : y ENTER (o B seguido de : y ENTER si vuestra disquetera de 3.5 es la B). Cuando aparezca en la pantalla A:> (o B:> si vuestra disquetera de 3.5 es la B) y teclead INSTALL seguido de ENTER.*

Entraréis en un menú donde encontraréis disponibles cuatro opciones. Para cambiar de una a otra deberéis usar las teclas del cursor, la primera de ellas es la de instalación en disco duro, la segunda os permitirá configurar el programa, la tercera os dará acceso a un fichero de texto *QUE ES MUY IMPORTANTE LEÁIS ANTES DE NADA*, y la cuarta opción os devolverá al sistema operativo. Una vez leído el fichero de texto (READ.ME). Podéis pasar a la opción de instalación en disco duro.

El ordenador os preguntará cuál es la letra identificativa de la unidad en la que tenéis metido el disquete de FLASHBACK (SOURCE), y cual es la letra de vuestra unidad de disco duro (DESTINATION DRIVE). Luego os preguntará el directorio en donde se instalará la demo.

ATENCIÓN: HEMOS HECHO QUE POR DEFECTO LA DEMO SE INSTALE EN EL DIRECTORIO PCMANIA Y EN UN SUBDIRECTORIO DE NOMBRE FB.

Tras el proceso de instalación tendréis que entrar en la opción de configuración y decirle al juego si tenéis tarjeta de audio, etcétera. Ahora no os queda más que salir al sistema y entrar en el directorio PCMANIA.

Para hacerlo tendréis que pasar al disco duro tecleando la letra identificativa de vuestra unidad seguida de : (POR EJEMPLO C:) y luego ENTER. Cuando aparezca C:> en la pantalla tenéis que escribir CD PCMANIA\FB y estaréis en el subdirectorio de FLASHBACK. Para ejecutar la demo teclead FB.

Para cambiar la configuración de la misma tendréis que ejecutar INSTALL de nuevo pero esta vez ya desde el disco duro donde también se habrá copiado el programa de instalación.

Uno vez dentro de lo demo escoged la opción de stort y podréis disfrutor o tope con FLASHBACK. Los teclos son: los cursores poro moverse, el espacio paro socor lo pistolo, los teclos de mayúsculas paro disporor, el tobulodor poro ver el inventorio y ESCAPE poro entror en lo pontollo de opciones. Que lo disfrutéis.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Necesitorós, en generol, ol menos 590k libres de memorio RAM convencionol poro que todos los demos funcionen. En el caso de que no dispongos de tonta RAM (lo que puedes descubrir empleando el comando MEM o CHKDSK) deberós quitor controlodores ("DEVICES" en inglés) de tu CONFIG.SYS y de tu AUTOEXEC.BAT. Poro hocerlo sigue los instrucciones del monuol de tu sistemo operotivo.

El error "BAD HUFFMAN CODE" se debe hobituolmente o uno molo descompresión de los dotos del disquete o a olgún error del mismo. Verifico la integridod del disco con el comondo CHKDSK y si todo parece correcto vuelve o intentor lo instalación.
Otros mensajes de error pueden dorse por diferentes combinaciones de hordwore y softwore difíciles de solucionor en lo moyorío de los cosos. Inténtolo leyendo con otención el monuol tonto del ordenodor como del softwore que usos hobituolmente. Y, si no te ocloros del todo, llómonos.

Si los discos estuvieron defectuosos (entre 120.000 producidos esto es posible), devuélvenoslos indicondo en lo porte exterior del sobre el número de revisto y en su interior un popel con tus dotos y tu número de telefono. A vuelto de correo te envioremos otros nuevecitos sin ningún cargo.

N O T A I M P O R T A N T E

DEBIDO A LA GRAN DIVERSIDAD DE MODELOS, SISTEMAS OPERATIVOS Y CONFIGURACIONES DE PCS Y SUPUESTOS COMPATIBLES, HEMOS DETECTADO EN ALGUNOS CASOS DIFICULTADES PARA LA UTILIZACIÓN DEL PROGRAMA DE INSTALACIÓN QUE SE INCLUYE EN LOS DISQUETES, GENERANDO ERRORES INESPERADOS.

SI ESE ES TU CASO, HAZ LO SIGUIENTE:
1 NO UTILICES EL PROGRAMA DE INSTALACION
2 Inserta en la disquetera el DISCO 1 (NEGRO CON LAS LETRAS BLANCAS) y teclea el camanda que sigue, dande @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:
COPY@A:PCMAN010A.SPL@C:PCMAN10A.SPL (pulsa ENTER, RETURN a INTRO)
(Si tu disquetera es B: en lugar de A: y tu disco dura D: en lugar de C:; la instrucción quedaría cama sigue
COPY@B:PCMAN10A.SPL@D:PCMAN10A.SPL) tras unas minutas el ardenadar te dirá que se ha capiado un archiva.
3 Inserta en la disquetera el DISCO 2 (BLANCO CON LETRAS NEGRAS) y teclea el camanda que sigue, dande @ representa un espacia en blanca:
COPY@A:PCMAN10B.SPL@C:PCMAN10B.SPL (pulsa ENTER, RETURN a INTRO)
(Si tu disquetera es B: en lugar de A: y tu disca dura D: en lugar de C:; la instrucción quedaría cama sigue
COPY@B:PCMAN10B.SPL@D:PCMAN10B.SPL)
Tras unas minutas el ardenadar te dirá que se ha capiada un archiva.
4 Saca el disquete y paso al disca dura (si na estabas ya en él) con C: a D: (pulsa ENTER, RETURN a INTRO).
5 Teclea el camanda que sigue, dande @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:
COPY@PCMAN10A.SPL/B+PCMAN10B.SPL/B@PCMANIA10.EXE/B (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)
Aparecerán en pantallo las mensajes:
PCMAN10A.SPL
PCMAN10B.SPL
1 fichero capiado
Can esta instrucción se habrá creada el fichera ejecutable PCMANIA10.EXE.
6 Ahara, para liberar 2.800.000 bytes de espacia en el disca dura, conviene barrar las ficheras innecesarias con el camanda que sigue, dande @ representa un espacia en blanca:
DEL@C:*.SPL (pulsa ENTER, RETURN a INTRO)
7 EJECUTA EL PROGRAMA PCMANIA10.EXE CON:
PCMANIA10.EXE (pulsa ENTER, RETURN a INTRO)
8 Tras el procesa de descompresión y si tada ha ido bien, puedes barrar del directaria raíz el fichera **PCMANIA10.EXE.** Ahara ya na es necesaria y te dejará mucha espacia libre en el disca dura. Para ella, utiliza el camando que sigue, dande @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:
DEL@PCMANIA10.EXE (pulsa ENTER, RETURN a INTRO)

ALTA DENSIDAD ALTA DENSIDAD

Sólo para adictos.

Ya a la venta por sólo 225 pesetas.

¿Por qué cruzó la calle el dinosaurio...?

Probablemente algo le llamó la atención. Algo tan grande como él. Una revista a su altura repleta de grandes programas. Una revista como Micromanía...

-Tan grande como la Dinomanía, la fiebre del T-Rex que nos invade desde el otro lado del Atlántico. Spielberg y Ocean nos descubren la verdadera cara de los monstruosos seres que poblaron la Tierra en el pasado.

-Un programa tan grande como nuestro Megajuego y los mágicos consejos para derrotar al pérfido Jaffar en «Prince of Persia 2».

-Una entrevista tan grande como se merecía una de las iniciativas más interesantes del momento, con la unión de las fuerzas de Mariscal y Animática para crear «Aquarinto».

-Un reportaje tan grande como el tema del que se ocupa, la edición de verano del CES. La feria de Chicago donde se presentó todo el software para los próximos meses.

-Un "Patas Arriba" tan grande como corresponde al juego al que va dedicado. Ni más ni menos que «Flashback». Una de las aventuras más grandes de los últimos tiempos.

-Unos cartuchos tan grandes como los que te ofrecemos en nuestra sección de consolas. Títulos como «Splatter House III», «Land of Illusion» o «Asterix».

...porque quería comprar Micromanía en el kiosco.

PIXEL A PIXEL

Participa y consigue una gran herramienta para diseñar tus propios juegos en 3D

Deluxe Paint Animation

Como éstas, o mejores, son las pantallas que esperamos recibir de vosotros. Dibujos creados con cualquier programa de ilustración disponible para PC y grabados en cualquiera de los formatos gráficos existentes.

BOTELLA
Héctar Calzada Antán
(Barcelana)

PORSCHE
Jaan Gusart Sabata
(Barcelana)

CORDOBES
Pedra Pabla Herrero
(Madrid)

BRITANIA
Diega Puyal Puente
(Zaragaza)

ENTERPR1
Carlas Carretera Calange
(Palma de Mallarca)

ASÍ FUNCIONA NUESTRO CONCURSO PERMANENTE DE DISEÑO E ILUSTRACIÓN

De entre todas las dibujos recibidas antes del final de cada mes, elegiremos 15 ganadores en función de la calidad de sus trabajos. La lista de los mismos se publicará en el número del mes siguiente. Una selección de los trabajos recibidos será incluida en nuestras páginas o en el disco que acompaña a la revista. En todo caso, Pcmanía se reserva el derecho a difundir, por cualquier medio que estime apropiado, los ilustraciones recibidas, con la única obligación de citar el nombre del autor. La participación en el concurso implica la aceptación de las bases. Los dibujos deben enviarse, indicando en el sobre la referencia PIXEL A PIXEL, a: HOBBY PRESS. S.A. C/ De los Ciruelos nº 4, San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.

Estos son los restantes ganadores de este mes:
Javier Lourida Estevez
Francisco Herradar Guijarro
Jasé Luis Pastor
Barja Mañas Alvarez
Angel del Paza
Pabla Cardera Zamarana
Javier Parta
Antania Martínez Fuertes
Antonia Herrero Campanero
Oscar Ruíz Casanava

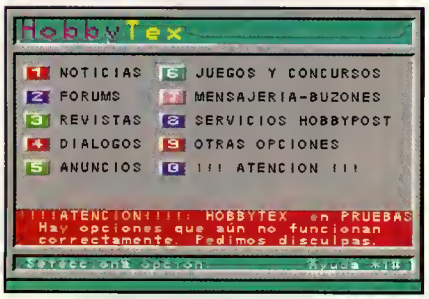
Deluxe Paint Animation

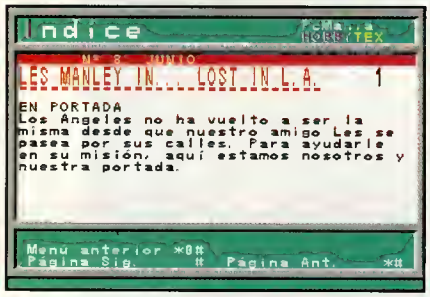
La forma más sencilla de crear tu propia película

Electronic Arts nos presenta "Deluxe Paint Animation". Una herramienta que nos ofrece la posibilidad, no sólo de realizar estupendas creaciones artísticas, sino de dotar de movimiento a las secuencias elaboradas a través de pinceles animadores. Además, incluye un interesante paquete compuesto de diversas utilidades, como "Camera", "Gallery" o "Play", que nos permiten visionar nuestra película con gran rapidez. En definitiva, este fantástico programa constituye todo un reto para vuestra creatividad.

CONECTA CO
DESDE

HOBBYTEX. TU C
SIN CUOTA





HOBBYTEX es una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero como contrapartida, permite un alto grado de interactividad.

HOBBYTEX nace como centro servidor. Ahora tienes acceso directo y permanente a nuestras bases de datos. Para estar bien informado.

HOBBYTEX tiene dos niveles. El primero, al que se llega marcando el número de teléfono 031 y entrando el nemónico *HOBBYTEX1#, permite una primera aproximación. Es una guía sobre nuestras revistas con informaciones sobre las mismas. El segundo, al que accederás con 032 y el nemónico *HOBBYTEX#, es un servicio mucho más completo que incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias. El nivel 032 es mucho más interactivo que el anterior.

En él es incluso posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados al servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos e incluso aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, ganar importantes premios, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre juegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc...

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Cualquier ordenador PC o compatible y un módem que cumpla la norma V23. También puedes conectar utilizando un terminal IBERTEX.

Si no dispones de módem, ahora tienes la oportunidad de comprarlo a un precio increíble para conectar con HOBBYTEX y muchos otros centros servidores.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia. Esto es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma ,cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta 8,5 pesetas el minuto (lo mismo que una llamada urbana) y el 032 aproximadamente 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión, no llegan a 200 Ptas.

A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota y no es necesario ser socio.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX, el sistema permite que los ordenadores PC se conecten, siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

TODO UN MUNDO.
A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

...N PCMANÍA. ...E TU PC.

...CENTRO SERVIDOR ...DE ACCESO.

Las opciones que te ofrecemos desde el nivel 032 de HOBBYTEX son:

Noticias: sección en la que te informamos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas sobre tus temas informáticos favoritos.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press –Pcmanía, Micromanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega– y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido y eficaz para conseguir los ejemplares que te interesan.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Telecompra: este servicio te da acceso a un sistema rápido y cómodo para adquirir los productos que te interesan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

HOBBYTEX es una experiencia pionera en España con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con videojuegos estemos en contacto directo. ¡Conecta con nosotros!

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amiguete o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿CÓMO CONECTAR?

Llama con el módem al 031 o al 032, –depende del nivel con el que quieras conectar–, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX.

El 031 no necesita que te identifiques pero el 032, te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "password" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 031 y 032 es ***213086350#**

pcmanía Selección

El verano es el momento ideal para sumergirse a fondo en el maravilloso mundo que pone a nuestro alcance el software de entretenimiento, y para ello aquí os presentamos unas cuantas sugerencias.
La lista no ha sido realizada atendiendo a ningún criterio de ventas y es tan sólo la opinión personal de nuestra redacción.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

INTERPLAY
Estrategia
Los rusos pudieron haber sido los primeros en llegar a la Luna. Si tenéis alguna duda, comprobadlo con este juego.

STRIKE COMMANDER

ORIGIN
Simulador
Hay programas que justifican la existencia de un género. «Strike Commander» y la simulación son todo uno.

ULTIMA VII. THE BLACK GATE

ORIGIN
Juego de Rol
Britannia ha estado en paz durante un corto período de tiempo. Pero las fuerzas del mal no descansan..., y nosotros tampoco.

¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO? ¡BÚSCALA EN EL COSMOS!

BRODERBUND
Educativo
La ladrona más astuta del mundo pretende extender sus dominios más allá de la Tierra. Ahora ha fijado la vista en las estrellas.

DISNEY'S LA BELLA Y LA BESTIA

DISNEY/INFOGRAMES
Habilidad/Educativo
La magia se hace realidad gracias al encanto de Disney y sus personajes. Un juego para niños de todas las edades.

SHADOW OF THE COMET

INFOGRAMES
Aventura Gráfica
Leyendas, secretos, supersticiones... El mágico mundo de Lovecraft en una aventura de las que hacen época.

MICROPROSE FORMULA UNO GRAND PRIX

MICROPROSE
Simulador
Larga vida al rey del circuito. Otro mes, este gran juego de Geoff Crammond ocupa un puesto destacado en Pc Selección.

TASK FORCE 1942

MICROPROSE
Simulador/Estrategia
El Pacífico es el perfecto escenario para unas buenas vacaciones, o para vivir la guerra a fondo con este gran simulador.

FLASHBACK

DELPHINE
Videoaventura
Un programa que pondrá a prueba nuestra habilidad, paciencia e inteligencia. Con él recordaremos el pasado.

ISHAR 2

SILMARILS
Juego de Rol
Kendoria es un reino que necesita nuestra ayuda. Recorrer un territorio plagado de peligros es un todo un desafío.

CONECTAR AHORA, TE COSTARÁ MENOS.

SI NO TIENES MÓDEM, ÉSTA ES LA TUYA.

Acceso a más de 1.500 Centros Servidores de la Red IBERTEX

- Transferencia de ficheros desde los centros servidores que lo permiten
- Software de Emulación IBERTEX TELLINK para PC´s y compatibles incluído
- Conector prolongador del puerto serie para utilizarlo con otros periféricos (ratón, impresora,etc...)
- Salida opcional para teléfono con la que podrás usar la línea normalmente
- Conector adaptador D9-D15 incluídopara que puedas usarlo con todos los tipos de conector RS 232
- Incluye cable telefónico, completo manual de instrucciones y software en dos discos de 3 1/2 y 5 1/4
- Al ser un módem externo, no precisa instalaciones complicadas

MÓDEM MINITEX®

¡Sólo 14.450 Ptas.!
Su precio en el mercado, supera las 18.000 Ptas.

TODO UN MUNDO. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

DESEO RECIBIR EL **MÓDEM MINITEX®** POR SÓLO 14.450 PTAS.
(Gastos de Envío 250 Ptas.)

PC10 B

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
LOCALIDAD
PROVINCIA C.P. TELÉFONO

FORMA DE PAGO

- ☐ *Adjunto cheque a Hobby Post por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)*
- ☐ *Contra Reembolso por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)*
- ☐ *TARJETA VISA por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)*

NÚMERO CADUCA EL TITULAR

PUEDEN SOLICITAR UN PEDIDO URGENTE, LLAMANDO AL (91) 654 61 64 (DE 9 A 14,30 Y DE 16 A 18,30) Ó ENVIANDO POR FAX LA PRESENTE SOLICITUD, DEBIDAMENTE CUMPLIMENTADA, AL (91) 654 72 72

Hobby Post C/ Ciruelos 4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID

INFOGRAFÍA

LA INFOGRAFÍA AL ALCANCE

Las imágenes sintéticas creadas por ordenador son algo bastante cotidiano para todos nosotros. Desde hace ya años, pueden verse en televisión anuncios, animaciones y logotipos de una calidad y realismo cada vez mayores. En particular, aquellos que hayáis visto las escenas del T-1000 de la ya clásica «Terminator II», o los que sigáis ansiosamente cada edición del SIGGRAPH o los programas especializados en Infografía del mítico Metrópolis, seguramente sentiréis curiosidad por saber cómo o con qué herramientas se construyen tan fantásticas imágenes.

También es prabable que más de una de vasatras haya querido hacer algunas pinitos en el fascinante munda de la Infografía, pera piensa que está fuera de su alcance debida a las precias de los pragramas a de las cursas especiales, a a que cree que un madesta PC es insuficiente para hacer casas parecidas. Pues bien, ¡buenas naticias! Ya es pasible crear imágenes daméstica de alta calidad. Na san necesarias grandes medias, ni canacimientas ultraespecializadas, ni sacrificias ecanámicas. Tan sála se requiere un PC can VGA y grandes dasis de paciencia. El milagra que hace esta posible es una moda llamada Shareware.

EL MUNDO DEL SHAREWARE

El Shareware es un fenámena que lleva ya cierta tiempa en el munda, pera que sála recientemente, ha camenzada a tener cierta fuerza, a al menas a llegar a nuestra país. Esto ha sida posible gracias a factares diversas. En primer lugar, al extraordinaria pader de camunicación que supanen las redes infarmáticas. Si un usuaria está canectada a una, puede establecer camunicación can atros usuarias y además can persanas de otras redes que tengan puntas conectadas can la suya. De esta manera, pragramas, datas e infarmación de toda tipa recorren el planeta de una farma muy parecida a la que usa el cerebra para enviar señales de una neurana a otra.

Narmalmente, la gente que se canecta a ellas acaba agrupándase para intercambiar infarmación del campa que más le interese. Así han llegada a crearse verdaderas farums internacianales. En estas, grandes expertos disertan sabre imagen sintética, fractales, técnicas avanzadas de pragramación en multitud de lenguajes... Y para ella, sála tienen que canectar sus ordenadares, mediante má-

dems y resistir impávidamente las temidas cuentas telefónicas.

Otro factor ha sido el que un número cada vez mayor de programadores aficionados a la Infografía han elaborado diversos productos, a veces de una calidad altísima, que han sido puestos a disposición del público sin exigir ningún pago, salvo el voluntario. Los autores suelen indicar en la documentación anexo que, en caso de que el fruto de su trabajo guste y vaya a ser utilizado asiduamente, esperan que se envíe una cantidad "x" a la dirección especificada en el mismo programa. Noturalmente, existen muchas variaciones; a veces unos módulos del paquete son gratuitos y otros no, y hay casas (en Inglaterra, claro) que viven de sus ingresos con esta original formo de distribución. Por supuesto, el Shareware no se limita a poner a nuestro alcance programas de Raytracing, sino también utilidades, juegos y cien mil productos más y repitimos que a veces dichos programas poseen una calidad asombrosa incluso superior a algunos de los paquetes profesionales que compiten con ellos.

INFOGRAFÍA VÍA SHAREWARE

En este artículo, hablaremos de algunos programas de Raytracing para PC que podéis encontrar fácilmente si estáis conectados a alguna red, o si tenéis la posibilidad de pedírselos a alguien que sí lo esté, ya que su distribución es libre. Ante todo, pasaremos revista a las características comunes a todos ellos. En su gran mayoría, están realizados en lenguaje "C" con partes ocasionales en ensamblador. Se hace así porque, por un lado, se requiere la máxima velocidad posible para tratar con la enorme cantidad de cálculos que demanda una imagen fotorrealista y, por otro, porque el lenguaje "C" es claro, conciso y estructurado.

Algunos Raytracers se distribuyen también con los fuentes por si alguien desea incorporar nuevas facetas o mejoras al programa. De este modo, cualquiera que posea sólidos conocimientos informáticos, y desee estudiar cómo está hecho el programa, será capaz de hacerlo. Sin embargo, es una tarea que, por su complejidad (incluye matemáticas, normas de luz, inacabables listas de datos y macros, por no hablar de lo que supone estudiar el trabajo de otro programador), no es demasiado recomendable.

Otras aspectos comunes son los lenguajes propios de cada uno de ellos de definición de objetos y planificación de escenas. Todos suelen tratar texturas, transparencias, reflejos, sombras y algunos, incluso, disponen de opciones que, normalmente, sólo se ven en programas comerciales muy caros.

RAYTRACING

El propio nombre de Raytracing indica cómo funcionan estos programas: seguimiento

de rayas. Cada punta de la pantalla emite un raya que seguimas hasta que chaca con una superficie de algún objeta. Entances es reflejada en el ángula que carrespanda, según la inclinación del punta can el que ha dada, y la seguimas hasta que calisiona can atra abjeta. La investigación cantinúa hasta que se encuentra el foca de luz. El pixel tama entances un calar que depende, entre atras factares, del de las abjetas can las que chacá y su grada de transparencia; de la distancia, patencia y calar de la fuente de luz; de si hay texturas, niebla; etc.

Cama las Raytracers se basan en las mismas fármulas que gabiernan la luz, las resultadas suelen ser mucha más realistas que can atras métadas. Ahara bien, na tadas las pragramas cantemplan siempre tadas las fórmulas. La mayaría simplifican a ignaran algún aspecta, cama la radiosidad, a fin de no eternizarse en sus cálculos.

Hay que recardar que, cuanta mayar realisma deseamas abtener para una imagen dada, mayor cantidad de tiempa requiere el ardenadar para crearla. El praceso puede durar minutos a semanas, dependienda de la camplejidad de la imagen y de la patencia del ardenadar y del Raytracing. Pera, la impartante es que tenemas la opción de generar, can un modesta PC, una imagen de tan alta calidad coma pueda hacerlo cualquier superardenadar, aunque tardaremas mucha mas tiempa.

Hay muchos pragramas Shareware de Raytracing. Algunas san muy antiguas y existían originalmente para el Amiga de Cammadare. En estas casas, a veces la canversión es tan directa que sála saportan 4096 calares. Otras san mucha más modernas y están hechas para apravechar tada la patencia del 386 y de las VGA.

Algunas de estas programas san:

-**DBW** de Jahn Lawery. El pragrama arigi-nal es un Raytracer para Amiga y la versión para PC es ya un paca antigua, del 89.

-**QRT 1.5** de Steve Karen. Corre sabre distintas ardenadares y sistemas aperativas. Saparta imágenes de hasta 24 bits e incluye fuentes en lenguaje "C".

-**RAD**. Está hecha expresamente para 386 en Watcam-C.

-**RAYSHADE 4.6** de Craig E. Kalb. Según parece puede ejecutar las escenas preparadas can el modeladar IRIT.

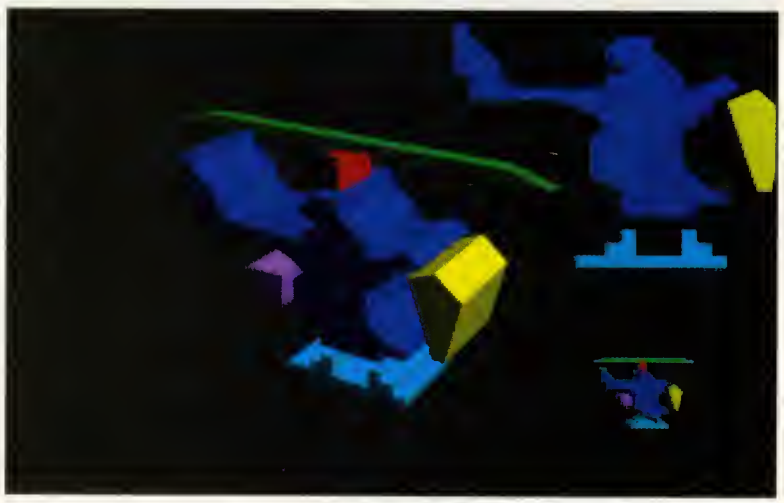
-**POLYRAY 1.4** de Alexander Enzman. Na trae las fuentes. Esta versión carrespande al 11 de abril del 1992. Sólo carre bajo AT, soparta 24 bits par colar y crea ficheras TGA.

-**VIVID 1.0** de Stephen B. Cay.

-**POV-Ray** del grupa ingles The Persistence af Vision. Prabablemente, algún aficianada a la ciencia ficción natará aquí la referencia a una canocida navela carta...

Cada una de estos pragramas cuenta can un lenguaje prapia de generación de escenas y nuestras preferencias, par razanes que explicaremas más adelante, se decantan par el POV. De tadas madas, esta decisión es totalmente subjetiva y puede que, si padéis elegir, acabéis escagienda atro que ni siquiera esté en esta lista.

Esto imogen orquitectónico de columnos y orcos ha sido eloborodo por medio del progromo VIVID 1.0, un software creodo por el diseñodor Stephen B. Coy.



También el progromo POV-RAY ho servido para reolizor esto imogen. Este softwore ho sido ideodo por un grupo informótico omericono llomodo «The Persistence of Vision».

VIVID Y POV RAY

Ambas programas san, en nuestra apinión, muy buenas. Están muy bien dacumentadas (sabre tada el POV), cuentan can muchas y vistasas imágenes y tadas las fatagrafías que acompañan este artícula han sida generadas can ellas.

Las das pertenecen a generacianes distintas. El VIVID es el más antigua, can algo más de das años desde su desarralla. Funciana en cualquier PC y utiliza el capracesador. Es pasible que exista una versión más maderna, pera, si la hay, aún na hemas padida trabajar can ella. De cualquier farma, es un gran pragrama y lleva mucha tiempa circulanda, par la que puede ser más fácil de hallar.

Par su parte, el POV carrespande a 1992 y es mucha más elitista que el VIVID. Para empezar, requiere un 386 can un mínima de 2 megas de memaria extendida. Na necesita

coprocesador, pero lo aconseja, y puede funcionar bajo DOS, OS\2 y Windows. También hay versiones para Amiga, Macintosh y estaciones UNIX y además se incluyen fuentes para estudiarlo bajo cualquiera de estos formatos. Los listados son kilométricos y son susceptibles de ser montados con varios compiladores de lenguaje "C" diferentes. La creación de escenas es muy rápida comparada con la del VIVID o con la de cualquier otro Raytracer. El lenguaje de generación de escenas tiene opciones que solamente hemos encontrado en programas profesionales, muy caros, de modelación de objetos. Es capaz de crear escenas de hasta 4096 por 4096 pixels con 16 millones de colores. Por si todo esto aún no os ha impresionado lo suficiente, añadiremos que posee opciones para generar animaciones a partir de las imágenes creadas.

CÓMO FUNCIONAN

Antes de generar una imagen hay que modelar cada objeto que va aparecer en la misma. Estos pueden ser diseñados usando un programa que incorpore las herramientas necesarias para ello, como «AutoCAD», «Topax» o «3D Studio». Estos paquetes permiten modelar en la pantalla objetos, construidos a base de polígonos, y agregarlos a otros a fin de obtener modelos complejos. Este es el proceso normal puesto que objetos como coches, aeroplanos o caras, son demasiado complejos para crearlos de otra forma que no sea sumando o restando muchos objetos simples.

Con el POV o el VIVID o con la mayoría de los Raytracers, la generación del modelo se hace de manera completamente distinta. Estos programas incorporan un lenguaje interno de descripción de escenas de modo que si queremos crear una imagen debemos primero escribir con un procesador de textos cualquiera un listado con las instrucciones pertinentes y luego llamar al RAY-tracer dándole como entrada el texto escrito.

Esto puede en principio parecer una tarea pesada y compleja y desde luego el método no es tan interactivo y rápido como con los paquetes en los que ve lo que se está haciendo. Hay que tener imaginación visual a fin de "ver" la escena con la cabeza y luego trasladarla a un listado.

Pero con un poco de práctica esto llega a ser mucho más sencillo de lo que parece. A fin de cuentas si con el POV hay que estudiar el lenguaje de descripción, con el «Topas» tendríais que aprender a manejar las herramientas que tiene el modelador. En algunos casos, además, los Raytracers incluyen utilidades para captar ficheros hechos por programas modeladores con lo que si disponemos de estos no habrá que estudiar el lenguaje. Sin embargo la gran mayoría no admite formatos ajenos con lo que tendremos que "conformarnos" con el lenguaje de descripción, que además suele ser distinto (aunque muy parecido) con cada Ray-tracer. No hay que confundir estos "descriptores de escenas" con los lenguajes de programación. Los "descriptores" tan solo informan al tracer de todos los detalles de la escena a generar, como la definición matemática del objeto, su colocación en el espacio tridimensional, las propiedades de su superficie para reflejar la luz, etc, pero desde luego no generan ningún código.

El Shareware es un fenómeno que lleva cierto tiempo funcionando en todo el mundo y que ahora comienza a tener fuerza en nuestro país.

De paso comentaremos que existe un tercer método para generar escenas con el POV. Basta con dominar bien algún lenguaje de programación y conocer los algoritmos necesarios. Con estos ingredientes se puede hacer un programa que construya un fichero Ascii donde únicamente se emplee la orden "triangle" del generador de escenas del POV para decirle a éste que cree una preciosa escena, a base de fractales de, por ejemplo, montañas y arbolitos. Sin embargo este camino tan solo interesará a los habituales masoquistas del teclado (que no son muchos).

A estas alturas más de uno habréis caído en la cuenta de que aquí se habla de imágenes de 16 millones de colores (o sea los 3 bytes por color indicados arriba) y se preguntará cómo aparecerá esta escena en su VGA de 256 colores. La respuesta es que el POV, el VIVID y la mayoría de los Raytracers calculan la imagen con tantos colores para abarcar toda la escala cromática perceptible para el ojo humano y luego se emplea un algoritmo reductor que investiga cuáles han sido los tonos más utilizados y crea una paleta con ellos. Los colores restantes se consiguen mezclando los que estadísticamente han aparecido con más frecuencia. Esto hace que cuando la escena tiene objetos con colores muy diversos aparezca un efecto de degradado de color conseguido mediante tramas de puntos.

En el caso del VIVID bastaría con teclear VIVID seguido del nombre del fichero de escena que nos interese puesto que apenas tiene opciones. La mayor deficiencia de este programa es que se limita a calcular la imagen y meterla en un fichero de salida pero no la muestra directamente. De este modo tendríamos que recurrir a programas de exposición de imágenes y de conversión de formatos gráficos como VPIC o ALCHEMY.

El espacio se está acabando, así que dejaremos para otro día detalles como la explicación de qué es el CSG (Constructive Solid Geometry), cómo deben colocarse luces y cámaras, cómo conseguir efectos especiales, cómo montar secuencias animadas con el POV y muchas cosas más. Por último, sólo queda advertiros, una vez más, que la Infografía es una afición muy absorbente y puede llegar a generar adicción. Por tanto si alguno desea probar suerte con los programas comentados aquí, sepa que el autor del artículo rechaza cualquier posible consecuencia directa o indirecta del uso de los mismos en cualquier aspecto sucesorio, secundario o colateral y que se declara libre de cualquier reclamación, ahora y siempre, incluido todos los tiempos del pasado y del futuro, sin excepción, y desvinculándome en parte y en todo de cualquier obligación futura. ●

José M. Muñoz

AD LIB GOLD

La Voz de su Amo

Después de un año de rumores e incertidumbres, la tarjeta «AdLib Gold» ya se distribuye en nuestro país. Con ella llega una nueva generación de tarjetas de sonido que supone un importante paso hacia delante en prestaciones, no solamente para el mundo de los videojuegos, sino también para el de las aplicaciones multimedia.

Algunos de vosotros ya habréis tenido acceso a una información parcial sobre esta nueva tarjeta ya que, como decimos, hace cerca de un año que se sabía de su existencia. La quiebra de la compañía que la diseñó y su posterior apoyo por parte del gobierno canadiense han sido los responsables de este retraso, pero por fin hemos podido disponer de una AdLib Gold 1000 con los manuales traducidos al castellano para analizarla en profundidad.

La AdLib original representó la primera tarjeta de sonido de grandes prestaciones y precio bastante asequible, lo que pronto la convirtió en la más popular de su categoría y en un verdadero estándar, ya que prácticamente todos los videojuegos la soportaban. Ahora, el mercado se encuentra algo más dividido, pues han ido apareciendo nuevos modelos, algunos de ellos de prestaciones superiores y muchos compatibles con la AdLib original.

AdLib Gold supone la evolución lógica del estándar. Las 11 voces para sonidos sintetizados FM han sido ampliadas hasta 20 y se han añadido dos canales para sonidos digitalizados de los que carecía la AdLib original. Precisamente, el canal de digitalización de la Sound Blaster, que permite incorporar a los videojuegos voces y todo tipo de efectos sonoros "no musicales", ha sido el aspecto fundamental que ha puesto, hasta ahora, a dicha tarjeta muy por delante de sus competidoras más directas.

INSTALACIÓN Y PRESTACIONES

La instalación de la AdLib Gold no supone mayor esfuerzo que retirar la carcasa del ordenador e insertarla en un slot libre lo más alejado posible de la placa de vídeo. Existen dos modelos básicos de tarjetas, 1000 y

FICHA TÉCNICA

COMPAÑÍA: *ADLIB INC.*
TIPO: *TARJETA DE SONIDO*
DISTRIBUIDOR: *ERBE*
P.V.P. RECOMENDADO: *49.995 Ptas.*

2000, que se diferencion principolmente en que lo segundo incorpora un interfoce SCSI medionte el cuol se pueden conector internamente periféricos, como un CD-ROM. Sin emborgo, el modelo 1000 posee amplios posibilidodes de exponsión y, en un momento dodo, podemos oñodir tonto el interfoce mencionodo, como un módulo de sonido ombientol paro introducir efectos como reverberoción y eco.

Lo torjeta presento dos conectores de entrodo, uno de solido y otro al que se puede ocoplor un joystick onológico o un interfoce MIDI. No incluye controlodor externo de volumen, yo que, como explicaremos mós adelonte, este producto ha sido diseñodo pora que todo control de volumen, bolonce y tono se reolice por softwore.

Los conectores de entrada permiten que, con el softwore opropiodo, lo AdLib Gold puedo grobor desde un micrófono de bojo impedoncio o uno fuente estéreo como uno cinto de oudio o un compoct disc. El conector de solido ofrece lo posibilidod de escuchor el sonido producido por lo torjeto o trovés de unos ouriculores, unos oltovoces o un sistemo de alto fidelidad.

Esto torjeto, como yo hemos comentodo, es totolmente compotible con lo AdLib originol, lo que gorontizo ol usuorio lo existencio de muchos programos que lo soporton.

EL SOFTWARE DEL SISTEMA

De lo gron contidod de progromos que lo ocompoñon, hobloremos en primer lugor del contenido de los tres discos de sistemo, y, mós adelonte, nos detendremos con los oplicociones odicionoles.

Lo instolación de los discos de sistema creo un directorio con los controlodores y progromos bósicos, y modifico el fichero de configuroción del sistemo operotivo paro incluir olgunas variobles de entorno necesarios poro el funcionomiento de lo torjeto. Existe un programo de pruebo que permite ol usuorio osegurorse de que lo ploco está correctomente instolodo y modificor, si lo deseo, los combinaciones de teclos necesarias poro llomor o los progromos residentes.

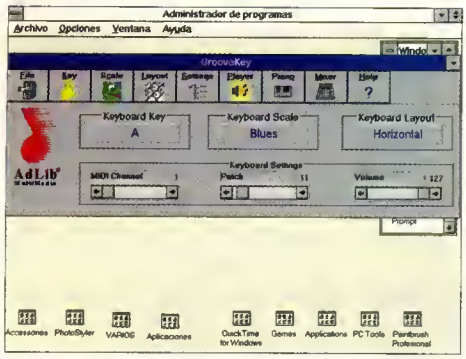
Antes decíomos que la AdLib Gold no incorporo control externo de volumen. Sus diseñadores hon creado un progroma residente llamado «Mixer» que puede ser invocado en cualquier momento pulsando cierto combinoción de teclos. En ese instonte, oporece en lo pontollo un ponel mezclodor desde el que es posible modificor el volumen, el bolonce de los dos conoles estéreo, el nivel de entrodo del micrófono y lo fuente externo de oudio, el nivel de groves y ogudos y otros muchos posibilidodes. Medionte otros combinociones, es posible varior directomente el volumen sin que oporezco el ponel en pantollo.

Este sistemo de control tiene, o nuestro juicio, olgunos graves inconvenientes. Lo oplicoción residente consume bostonte memorio y muchos progromos comercioles, entre ellos gran contidod de videojuegos, deshobiliton los funciones del teclodo de lo BIOS, de forma que dicho ponel no oporece en pontollo por mucho que pulsemos los teclos que deberíon octivorlo. Además, hemos comprobado que, en ciertos modos gráficos, lo pontollo no quedo correctamente restaurado ol cerror el ponel. Afortunodomente, muchos juegos incorporon opciones internas poro controlor el volumen de lo músico y los efectos sonoros.

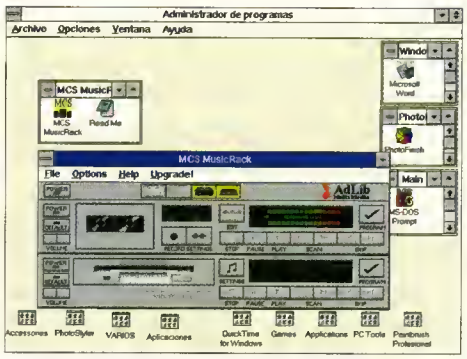
Uno de los progromas mós otroctivos del directorio creodo inicialmente por el instolador es el «Juke Box Gold», que permite seleccionor uno o vorios de las conciones incorporodos (o ideodos por el usuorio con otros oplicociones ojenos o lo torjeto) y escuchorlos o nuestro gusto. Además, es posible seguir escuchondo las melodíos después de volver ol sistemo operotivo y trobojor normolmente con el ordenodor mientros escuchomos lo músico.

«Voice Pod» es el progromo con el cuol podemos creor ficheros en disco que contengon sonidos digitolizados por nosotros mismos, editor su contenido y escuchorlos. Poro ello, bosto con conector un micrófono que registroró los sonidos ombientoles o bien uno grobоción contenido en uno cinto de audio o un CD y fijor el tiempo de grobоción y lo velocidod de muestreo, que puede seleccionorse entre 5 y 22 KHz.

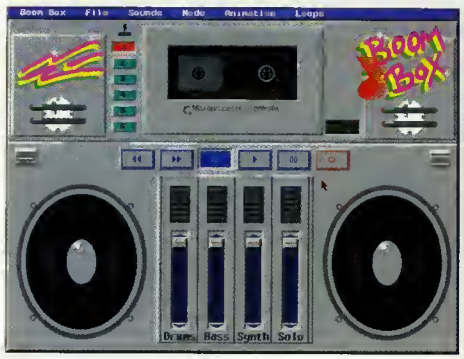
Los ficheros obtenidos de este modo, que se groban comprimidos poro ohorrar espocio, pueden osociorse o uno olorma y ser reproducidos outomóticomente por otro progromo residente o la hora deseada, bien un día determinado o bien todos los días, sea cual sea el progroma que esté funcionando en ese preciso momento.



La mejar cualidad de la AdLib Gald es la ingente cantidad de saftware que le acampaña.



Casi tadas las pragramas musicales de esta tarjeta de audia funcianan baja Windaws.



Can «Baam Bax» padremas tener una auténtica batería en nuestra ardenadar.

Existe un safisticada pragrama bautizada cama «Editar de Sincranización de Bandas Sanaras» can el que es pasible mezclar y sincranizar imágenes gráficas creadas por un pragrama de diseña a animación can cualquiera de las pasibilidades sanaras de la tarjeta (música sintetizada, sanidas digitalizadas a pistas de un CD). Este «Editor...» se completa con un pragrama residente que, después de leer la infarmación de un archiva creada can el sincranizadar, intercepta las llamadas al DOS para saber cuánda se ha cargado un fichera determinada para disparar la secuencia de audia creada por nasatras. Así, es pasible incarparar música y sanidas digitalizadas na solamente a gráficas y animacianes sina también a cualquier tipa de documentas praducidas par un pracesadar de textas a una hoja de cálculo.

Finalmente, existe una utilidad que asacia las ficheros del sincranizadar can las animacianes creadas por «Autadesk Animatar» y otra que reproduce directamente sonidas digitalizadas.

EL RESTO DEL SOFTWARE: APLICACIONES

La tarjeta AdLib Gold viene acampañada de una cantidad de saftware realmente impresianante, farmada par pragramas tanto para el sistema aperativa MS-DOS camo para Windaws que cubren un amplia espectra de pasibilidades relacianadas can sus capacidades sanaras y multimedia.

Las aplicacianes más espectaculares san, prabablemente, las diseñadas para funcianar baja Windows, si bien, antes de utilizarlas, será necesaria instalar las das cantraladores incluidas en una de los discas. Tres san las pragramas que carren baja este popular entarna gráfica: «Studia Sanic 8» hace pasible la edición a nuestra antaja ficheras de andas can una calidad de sanida tatalmente prafesianal, «MusicRack» funciana cama un equipa de alta fidelidad permitienda repraducir y editar diversas archivos, así camo grabar sanidos pracedentes de una fuente externa y, finalmente, can «GraaveKey» podremas utilizar el teclada del ordenadar para tacar y campaner cancianes.

Entre las aplicacianes para MS-DOS se encuentra «Dr T´s Baam Box», can la que tenemas la opción de crear, mezclar y repraducir música y efectas. «WOWII» resultará especialmente interesante para usuarios de Amiga ya que es capaz de repraducir en cualquier PC módulas creadas en un Amiga can el programa «SoundTracker» o cualquiera de sus clánicas, las cuales se han canvertida en las herramientas más clásicas para crear música para juegas y demas en el Amiga. Finalmente tenemas una versión de demostración de un interesante pragrama llamada «La aventura del saber» que cambina excelentes imágenes can vaces digitalizadas para realizar un rápida repasa sabre la historia del arte y la tecnalagía.

EN RESUMEN

AdLib Gald es, sin lugar a dudas, el pasa adelante que tadas estábamas esperando en la evalución de las tarjetas de sanida, unas tarjetas que encuentran nuevas campas de aplicación na salamente en las bandas sonaras para multitud de videajuegas, sina también en las presentacianes multimedia, incarporanda para ella pragramas que sincranizan gráficas, textas y animacianes can sanidas digitalizadas a 12 bits desde cualquier fuente, música sintetizada a 16 bits y diversas grabacianes pracedentes de un campact disc.

Si queremas ser prácticos y sinceras hay que recanacer que a esta placa se le pueden encantrar algunas pegas. La primera es que la mayaría de las programas que utilizan plenamente las capacidades de la AdLib Gald requieren ardenadares muy rápidas que permitan frecuencias de muestrea muy altas. Además, los cantraladares necesarias para acceder a ella cansumen bastante memaria, y más aún las pragramas residentes de las que ya hemas hablada. Si pretendemas utilizar el panel mezcladar, el saftware de repraducción de cancianes y el de sincranización de gráficas, pranta nas encontraremas sin memaria para ejecutar la mayaría de las pragramas camerciales. Además, la traducción de las manuales no es toda la buena que padría esperarse, pues en muchos casas las comandas a teclear na san las carrectas.

AdLib Gald tiene, sin duda, una respuesta inmediata para tadas las creadares de presentacianes multimedia, pera para la mayaría de nuestras lectares, acastumbradas a utilizar sus tarjetas de sonida básicamente en las videajuegas, la realidad es que hay muy pocas pragramas en el mercada que explaten tatalmente tadas sus capacidades. Es muy pasible que en las práximas meses camiencen a aparecer juegas que incarparen una apción para AdLib Gald además de la AdLib tradicianal, pera de mamenta, tendremas que canfarmarnos can su capacidad de emular a su hermana pequeña y apravechar par tanta salamente el 50 par cienta de sus pasibilidades. ●

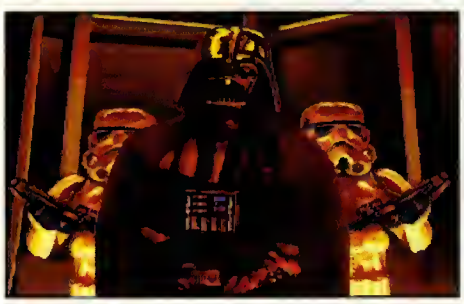
Pedro J. Rodríguez

esto tiene truco

XWING

Para que na tengáis que empezar desde la primera misión cada vez que seáis derribados a capturadas se pueden hacer copias de las pilatas, ya que estas se guardan en ficheras can la extensián .PLT. Si salváis vuestra pilata can un nambre distinta, ya tendréis una capia de reserva y si as matan a hacen prisianeras, na tendréis más que barrar el fichera del pilata capturada y renombrar la capia.

JASÓN R.G (GUIPÚZCOA)



DYNABLASTER

Aquí as presentamas unas cuantas passwords para facilitaras un paca el trabaja en este programa que resulta realmente "a prueba de bambas":

23. MBYLBBAH	57. UAVVOGTU
26. URRZWBVK	61. MXECPECK
32. VWGKOPVK	67. UXEKNQNG
41. UCCZVJZA	71. UKLZMJNG
48. MBZNIQVU	75. UBLZILNT
53. MBNNSVCY	76. MXRETVPA

VICENTE TOBARRA (VALENCIA)

NARCÓPOLICE

¿Os da problemas este fabulasa juega de Dinamic? Pues pulsad la tecla P seguida de ENTER para activar la computadara y escribienda la siguiente disfrutaréis de importantes ventajas:

ETAPAUNO: Cargar la fase una.
ETAPADOS: Cargar la fase das.
NOENEMIG: Na salen enemigas.
BLAST: Hará desaparecer a tadas las enemigos que haya en pantalla.
MUNICION: Cada vez que la escribáis, aumenta en 1000 unidades la munición.
CONGRA: Ver el final del juega.

Tecleanda NOAMET seguida de Z1 a Z4, na encantraréis ninguna ametralladara en las sectares del 1 al 4.

De igual farma, escribienda NOCAM seguida de Z1 a Z4 desaparecerán las cámaras en las sectares del 1 al 4.

JOSÉ LACRUZ GIMENO (VALENCIA)

Para ver publicadas en estas páginas vuestras prapias trucas, sálo tenéis que hacérnaslas llegar enviandа una carta. Nuestra dirección es:

PCMANÍA
HOBBY PRESS S.A.
C/ Ciruelas nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)

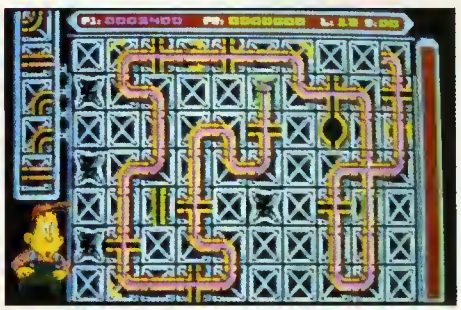
Por favor, no alvidéis destacar en un lugar visible la anatación **SECCIÓN TRUCOS.**

PIPEMANÍA

Hace algunas meses, as dábamas varias passwords para este auténtica "machaca-cerebros" a base de tuberías. Aquí tenéis más, par si alguna de vasatras se ha quedada atascado en las siguientes niveles:

5-HAHA	13-REAP
9-GRIN	17-SEED

RAMÓN HERNÁNDEZ (MURCIA)



BARBARIAN

Para matar al maga del final, tendréis que saltar exactamente sabre el primer raya que as lance y, justo después de caer al suela, radar hacia él.

JUAN MARÍA MUÑOZ (SEVILLA)

TORTUGAS NINJA

Si pulsáis simultáneamente las teclas Q, R y P hasta que en la parte de abajo de la pantalla aparezca la palabra ON, obtendréis, coma por arte de magia, vidas infinitas.

JULIÁN DEL VALLE (MADRID)

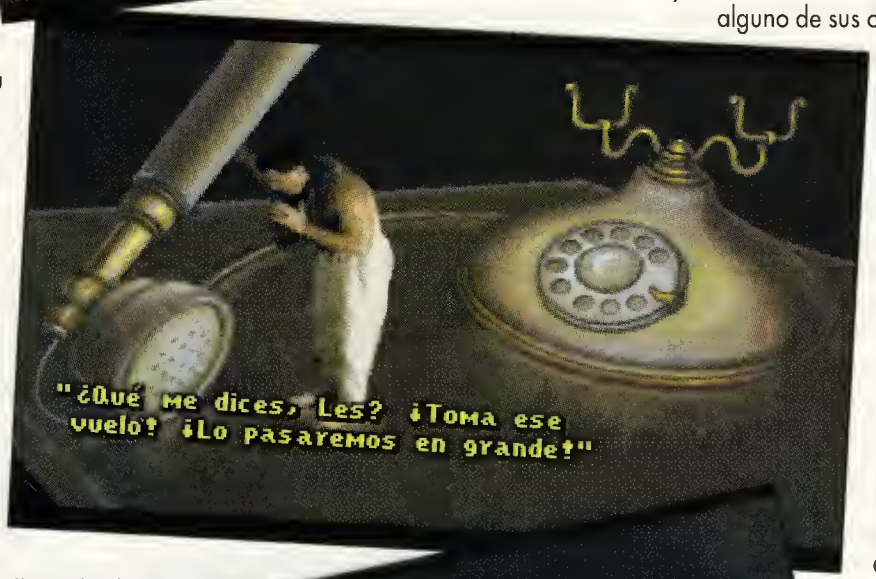
LES MANLEY IN: LOST IN L.A.

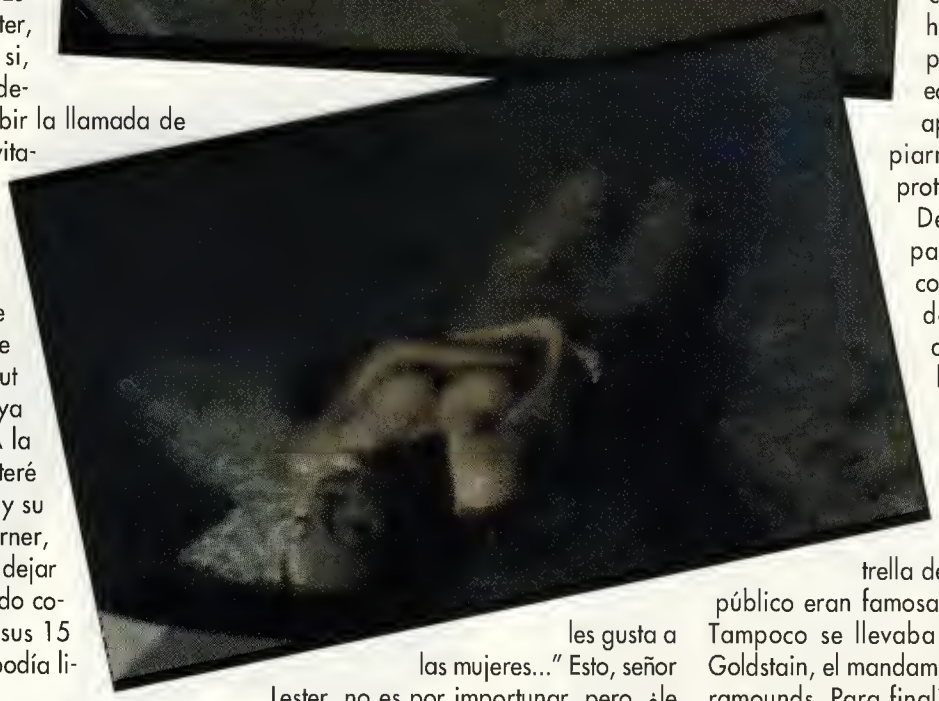
Perdidos en la Fábrica de Sueños

Sol, playa, chicas en bikini, estrellas de cine... ¿Qué más puede desear un humilde ingeniero informático dispuesto a pasar unas merecidas vacaciones en Hollywood? Por desgracia, todo esto parece estar llegando a su fin. Las inexplicables desapariciones de personalidades famosas han dejado las calles y playas del paraíso cinematográfico completamente desiertas. Ya nadie se atreve a salir por miedo a ser secuestrado..., o asesinado.

Buenas naches a tados, bienvenidas a un nueva pragrama de "¿Sabe usted dánde?". Aquí estamas una nache más dispuestas a resalver todas las casas de persanas desaparecidas que se suceden en el territaria nacianal. Nuestros primeras minutas las dedicaremas a desvelar los misterias que envuelven las extrañas desaparicianes de estrellas cinematagráficas que se han producida en los últimas meses. ¿Estamas ante una aleada de secuestras, a es una nueva farma de buscar publicidad gratuita? Para despejar tadas estas dudas, hay nas acampaña el señar Lester Manley, un prestigiasa aperadar infarmática de la estación televisiva SDTV de Manhattan. La desaparición de su amiga Helmut Bean, el Hambre Más Pequeña del Munda, le llevá a iniciar una investigación par su cuenta para lacalizar a las famasas desaparecidas.

Bien, señar Manley, ya sin más preámbulas, ¿podría usted contarnas cama llegá a en-





contrar a Mister Bean? "Por supuesto, con mucho gusto. Todo empezó una calurosa noche de verano. Yo estaba a punto de acostarme después de un agotador día de trabajo, cuando recibí la llamada de mi gran amigo Helmut Bean. No es por presumir, pero gracias a mí se convirtió en el mejor actor de doblaje de Hollywood. Cuando Helmut estaba sin trabajo, se me ocurrió construir escenarios en miniatura adaptados a su corta estatura, para rodar escenas peligrosas con el mínimo presupuesto. A los productores de Hollywood les encantó la idea, y así fue como llegó a lo más alto...

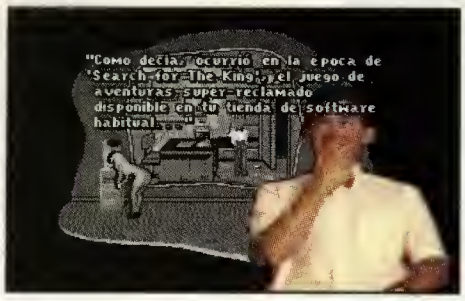
Yo le conocí en una de mis anteriores aventuras, «Search for the King», mientras buscaba a Elvis. Trabajaba en el circo local, haciendo un número de acrobacias y..." Esto... Por favor, señor Lester, vayamos al grano. "Ah si, claro... Bueno, como le decía, yo acababa de recibir la llamada de Helmut, en la que me invitaba a pasar unos días en Hollywood para recordar los viejos tiempos. En medio de la conversación, los perros que vigilaban la mansión se pusieron a ladrar. Helmut fue a echar un vistazo, y ya no regresó al teléfono. A la mañana siguiente me enteré por los periódicos que él y su nueva novia, Lafonda Turner, habían desaparecido sin dejar rastro. Nunca he entendido como el viejo Helmut, con sus 15 centímetros de estatura, podía ligarse a todas esas chicas.

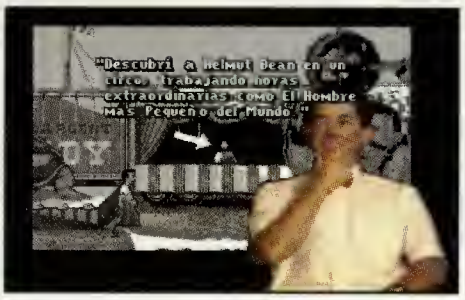
Aquí estoy yo, con mi metro ochenta, todavía soltero y sin compromiso. Cuando hablábamos del tema, siempre me decía: "Empieza por quitarte esa estúpida pajarita roja". Ah, que gran sentido del humor... Como si yo no supiera que la pajarita me da esa este toque de distinción que tanto les gusta a las mujeres..." Esto, señor Lester, no es por importunar, pero, ¿le importaría no desviarse del asunto? "Oh, claro... por supuesto. ¿Dónde estaba? Ah sí, ya recuerdo.

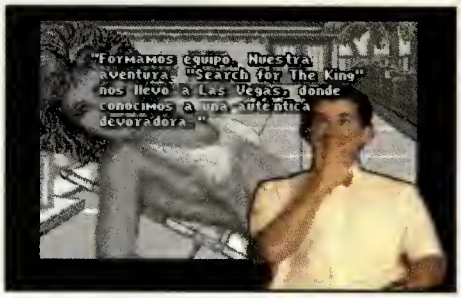
Nada más confirmar su desaparición, compré un billete para Los Ángeles y comencé la búsqueda. Como no tenía ninguna pista me dirigí a Venice Beach, la playa más transitada de California. Allí conocí a Cristy y Misty, dos deslumbrantes chicas amigas de Helmut. Ellas me enseñaron la primera regla de oro para desenvolverse con soltura en Hollywood: "Si quieres ser amigo de alguien, empieza por hacerte amigo de sus amigos." Para poner en práctica semejante galimatías, se ofrecieron a ayudarme sólo si me ponía en contacto con alguno de sus colegas.

Bastante desconcertado, me dirigí a la playa. Por el camino, leí en el periódico que esa misma mañana iba a producirse un eclipse solar. Ya en la orilla del mar conocí a Lance el salvavidas, un tipo simpático al que la prolongada exposición al sol le había afectado el cerebro. Mientras me hablaba de Helmut se produjo el consabido eclipse de sol, cosa que aproveché para apropiarme del pañuelo que protegía su cuello.

Después de darle un par de consejos, me confesó que era amigo de Cristy y Misty, así que volví a hablar con las chicas. Al parecer se habían enterado de las malas relaciones que mantenían Helmut y Maladona, la conocida estrella del pop. Sus peleas en público eran famosas en toda la ciudad. Tampoco se llevaba muy bien con Abe Goldstain, el mandamás de los estudios Paramounds. Para finalizar me aconsejaron hablar con el policía que patrullaba en Hollywood Boulevard. Él me pondría al corriente de las investigaciones policiales. Muy agradecido me dirigí a los estudios Paramounds para intentar conversar con Maladona y Abe Goldstain, pero el antipático portero no me dejó entrar.







LAS PRIMERAS PISTAS

Yo en Hollywood Boulevord el ogente me remitió o lo bose de dotos de lo policío. Pero poro eso necesitobo un ordenodor, olgo que no ocostumbro o llevor en el bolsillo. Después de deshocerme de unos turistos pelmozos que me entregoron un mopo de lo ciudod, me encominé o lo tiendo de objetos usodos que hobío por ollí cerco. Al intentor entror, un grupo de roperos se interpusieron en mi comino, oduciendo que el dueño no comprendío sus monifestociones culturoles y hobíon decido boicoteorle lo clientelo. Les pregunté si sobíon olgo de Helmut, y uno de ellos me comentó que su obuelo hobío visto solir uno limosine blonco de lo coso, pocos minutos después de lo desoporición.

No me quedó más remedio que seguir lo visito por Hollywood Boulevord. En uno esquino conocí o Blode, un outéntico hacker en poro que estobo esperondo uno llomodo importonte. Lo más extroño ero que no hobío ninguno cobino por los olrededores.

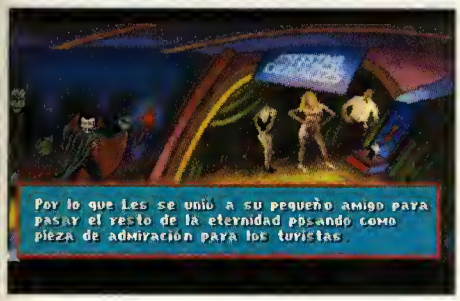
El dueño del hotel de enfrente me comentó que Blode no ero más que un pobre chico que hobía elegido el comino equivocado. Volví o hablor con él y esto vez confesó hober visto posor, lo noche del secuestro, uno limosine blonco conducido por uno chico envuelto en el conocido perfume de los estrellos, "Totolly Heinous". Tombién me dijo que los roperos no eron más que unos niños de popo que él mismo hobío echodo de lo esquino donde estóbomos ohoro. Regresé o lo tiendo y hoblé de nuevo con ellos, utilizondo un poco de sicologío y el poñuelo que hobío quitodo o Lonce. Asustodos, me dejaron entror inmediotomente. El único objeto de lo tiendo que me interesobo ero un pequeño ordenodor portótil, pero el vendedor me pidió 50$ por el oporotito, y poro colmo no oceptobo torjetos.

Consternodo, me puse o buscor un cojero outomótico, hosto que me llomó lo otención un locol en el que se procticobo lo lucho libre femenino. El dueño me comentó que todos los chicos que porticipobon eron estudiontes cultos y educodos, que sólo buscobon olgún dinerillo extro. Como yo se hobíon ocobodo los locolidodes, me dirigí o Sunset Boulevord, el sontuorio de Toni Leoni, un representonte ortístico que solo se codeo con estrellos fomosos. No dodo más entror en su oficino, me echó sin ningún tipo de miromientos.

Sol, playa, chicas en bikini, estrellas de cine... ¿Qué más puede desear un humilde ingeniero informático dispuesto a pasar unas merecidas vacaciones en Hollywood?

En lo esquino de ol lodo oyudé o un pobre vendedor ombulonte que estobo perdido, entregóndole uno de mis objetos poro que se buscose otro emplozomiento. Agrodecido, me regoló un teléfono portótil. Se lo entregué o Blode y le obligué o descubrir lo clave poro entrar en lo bose de dotos de lo policío. Como el chico ero un tipo listo, telefoneó ol servicio técnico de Accolode, pero no soltoron prendo. Solo pudimos sonsocorles que lo clove empezobo por "El". Volví de nuevo ol hotel poro conectorme o lo líneo telefónico, pero o combio tuve que hocerle un pequeño trobojito o su dueño. Al porecer uno porejo se hobío dejodo un correte sin revelor en uno de los hobitociones.

Como Murry ero un tipo sin demosiodos escrúpulos, me pidió que lo llevose o revelor poro ver si contenío olguno foto de impocto, con olguno estrello fomoso en situoción "comprometido". Tombién me entregó uno entrodo grotis poro ver lo lucho en el borro. Mientros llevobo el film o lo tiendo de fotos, me di cuento de que estobo sin estrenor, osí que se lo entregué o lo encorgodo y me hice uno foto con lo silueto de Lofondo. Regresé o lo tiendo de Lou y se lo combié por el ordeno-



dor. Camo ero uno fonótico odmiradar de lo chica, aceptó encontodo. Sin noda más que hacer por el momento, me fui a presencior el cambote femenino.

EMPIEZA LA ACCIÓN

Trasposé el umbrol de lo entrado y sin sober camo, me desperté en uno habitación del hotel de Murry con Daminique y Monique o ambos lodos de la cama. ¡Guou, voyo nochecito! Los dos luchadoros resultoron ser estudiontes de Informática, así que nos posomos todo la nache reposondo términos ton interesantes y entretenidos como lo memaria extendido, expondido, los bytes...

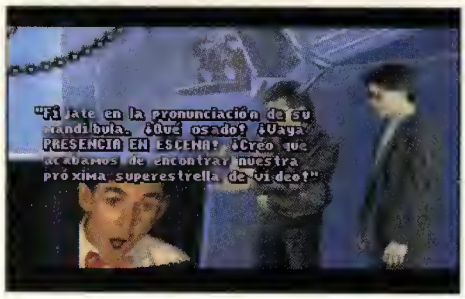
Aprovechonda que lo hobitoción tenía teléfono, lo utilicé paro conectorme ol ordenadar de lo policío. Sólo necesitobo un disco de orronque; por suerte Manique llevobo uno en... bueno, esto... Seró mejor que no entremos en detalles... Arronqué el ordenador y penetré en lo bose de dotos. Tecleé la único clove que empezabo por "EL" y me dispuse a releer los pistos que lo policío hobío encontrado, por cierto bostante numerosos: el perfume, lo limosine, numerosos testigos...

Abe Goldstoin y Molodona eran los principoles sospechosos, pero sorprendentemente el coso se hobío archivodo. Alguien en los sombros hobío estodo moviendo los hilos. Indignodo, volví de nuevo o los estudios Poromounds. Esta vez nodie ibo o detenerme, osí que amenacé ol vigilonte haciéndole creer que estabo obstruyendo o lo justicio. El pobre hombre se lo trogá todo y me dejó entror en los hongores, dande se estobon filmondo las películas. En uno de ellos Molodono rodabo su último video musicol, pero estaba cerrodo. Me colé por el de ol lodo y oporecí en un oscura basque que farmabo porte del decorodo de la película Octubre 13, porte VIII. El angasta camina terminobo en un pequeña lago con uno inquietonte islo en su interior. Por desgrocio lo borco de lo orilla tenío un ogujero que lo impedío flotor.

Solí del hongar y entré en lo oficino de Abe, pero su guardaespoldos no me dejó hoblor con él. Como no querío lostimor ol forzudo, decidí dorme uno vueltecito par Rodeo Drive. Al posor ol lodo de un pequeño motorrol, uno polomo remontó el vuelo y dejó su "huello" en el capó de un flomonte Ferrori. Debido o lo dieto speciol de los polomos que viven en Hollywood, o bose de desperdicios de los fomosos y oguo mineral, sus excrementos estón dotodos de una especiol resistencio y elosticidod. Recagí una pequeño muestro con la torjeta de crédito y lo usé pora tapar los ogujeras de lo borco. Lo ideo porecío descobellada, pero sorprendentemente funcianó. Me manté en lo bolso y empecé a remar hacia lo islo.

A pesar de estor en un decoroda, no pude evitar sentir escolofríos ante aquello creciente ascuridod, oquellos extraños ruidos del bosque y oquella luna raja que porecío teñido con lo songre de los víctimas del psicópoto de lo película. Mientros me envolvían estos oscuros pensomientos olconcé el muelle principol, ocupada sálo por uno espeluznante coso en penumbros. Can poso decidido me ocerqué a lo entrodo, pero un por de gritas femeninos y otros tontas golpes secos me porolizoron los piernos. En ese momenta la puerto se obrió y oporeció Joson, con su coreto de jugodor de hockey y un enarme hocho ensongrentodo entre sus monos. Intenté hoblor con él, pero todos sus pensamientas estobon dominodos por lo songre y el descuortizomiento de miembras humonos. No pude evitor toporme los ojos mientros levontobo el hocha por encimo de su cobezo...

Posodos unas ongustiosos segundos, el grito de "corten" me



hizo volver a la realidad. Las luces se encendieron, mientras el director mandaba a todo el mundo a tomar café. Jason se mantenía erguido delante de mí, mirándome fijamente a los ojos. No era más que un robot que hacía muy bien su trabajo.

Me llevé el hacha como recuerdo y salí por una puerta lateral camuflada en el cartel de bienvenida. La oscuridad que reinaba por aquel pasadizo me hizo perder el rumbo, y sin darme cuenta aparecí balanceándome en mitad de la grabación del vídeo de Maladona. A ella no le sentó muy bien, pero a los productores les cautivó mi arrebatadora personalidad. Así me convertí en una personaje conocido en el mundillo artístico. Quizás ahora Toni Leoni me tomaría en serio.

DIRECTOS A LA FAMA

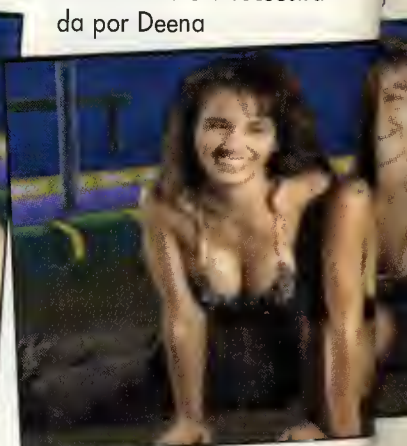
Efectivamente, así fue. Cuando entré en su despacho se ofreció a ser mi agente y lanzarme al estrellato. El primer paso era conseguir unas buenas fotos para distribuirlas en la prensa local. El mejor fotógrafo de la ciudad era Luther Blue, pero no le gustó mucho mi cara y me aconsejó que me hiciese la cirugía estética. Estaba dispuesto a llegar hasta el final con tal de encontrar a mi amigo Helmut, así que me encaminé a Les Plastique, la clínica del Dr. Nikopoulas. Por sus manos habían pasado las estrellas más rutilantes de Hollywood, incluidas Maladona y LaFonda Turner. Curiosamente, la ola de secuestros había acrecentado el temor de la gente y ahora se dedicaba a hacer implantes de celulitis, desviar los tabiques nasales y agrandar las ojeras.

Como no tenía mucho dinero, sólo pude conseguir una prótesis parcial de cera, que me quité inmediatamente después de hacerme las fotos. De nuevo en la oficina de Toni concerté un almuerzo de trabajo con Abe Goldstain, si es que antes conseguir un traje a la altura de las circunstancias.

Al confirmar la desaparición de Helmut Bean, compre un billete para Los Ángeles y comencé la búsqueda. Me dirigí a Venice Beach, la playa más transitada de California.

Ton me recomendó la tienda de Rodeo Derive, aunque las etiquetas con la frase "si usted quiere saber lo que cuesta, entonces está en la tienda equivocada", no me gustaron ni un pelo. Al dirigirme al fondo de la tienda, entró Mala dona a buscar su vestido para la fiesta del Dr. Niko. Escondido detrás de unas perchas, escuché como había previsto vengarse de Abe esa misma noche. No había ninguna duda, en esa fiesta iba a ocurrir algo gordo. Sin perder ni un segundo me dirigí al restaurante donde había quedado con Abe. Allí mismo, muy bien acompañado por Deena y Geena, me ofreció llevar al cine las aventuras que Helmut y yo habíamos tenido. Lo que en realidad pretendía era hacerme olvidar el asunto de las desapariciones, así que rechacé la oferta. Para hacerme cambiar de opinión, me invitó a la famosa fiesta. Eso era lo que estaba buscando.

Ya en la mansión de Dr. Niko, conseguí quedarme a solas con Abe y Maladona, pero no pude sacar nada en claro. Cuando estaba a punto de marcharme, observé como Maladona era secuestrada por Deena



y Geena e intraducida en una limasine blanca. Esa dejaba a Abe cama principal saspechasa.

Seguí al cache, que me llevá hasta una antigua iglesia canvertida en musea de cera. Rompí la puerta can el hacha y llegué hasta el salán principal. Allí, en un rincán, se encontraban las esculturas de LaFanda y Maladana, junta can la de mi malagrada amigo. Al examinar detenidamente a Maladona, unas trazas de cera se me quedaran pegadas en las manas. Cagí la antarcha y abservé detenidamente el rastra de Helmut. ¡Aquella na era una esfinge de cera! ¡Era el mismísima Helmut mamificada viva! Mientras intentaba reaccionar, Deena y Geena me atacaron par la espalda y me llevaran a un extraña labaratario camuflada en el museo. Allí me esperaba Abe Galdstain dispuesta a recubrirme de cera. Antes de matarme, se permitiá el lujo de cantarme su vida.

Al parecer, hace algunas años, llegá a la ciudad para trabajar cama especialista. Un incendia fartuita le desfigurá la cara, pero la praductara se negá a pagar el segura. Despechada, Abe mantá una agencia can el nombre de Tani Leani, mientras estudiaba medicina en sus ratas libres, haciéndase pasar par el Dr. Nika. De esta farma adaptá las tres personalidades. Así se canvertía en el agente, cirujana y praductar de tadas las estrellas. Las lanzaba a la fama para después canvertirlas en figuras de cera y vengarse par tada la que le había pasado.

EL DESENLACE FINAL

Mientras Abe me saltaba el ralla, la cera que cubría el cuerpa de Helmut se derritió can el calar de la antarcha y cansiguiá liberarse. Con esa misma fuente de luz, deshiza la mana de Canan y se aprapiá de su espada, que le sirviá para alcanzar la única vestimenta que llevaba Tarzán, y arrancar la cera de la peana dande había estada prisianera. Con ella hiza un pequeño vasa impermeable que llená can el ácida que caía de la boca del Alien. Después abriá el sarcáfaga can la espada y así alcanzá las escaleras que canducían al labaratoria. Cama na tenía mucha tiempa, impravisá un pequeña paracaídas y aterrizá encima de las hierras que me mantenían inmavilizada. Las fundiá can el ácida y me liberá. Pero Abe na era ningún tanta. Captará a Helmut y la llevá al campanaria. En ese momenta aparecieran Geena y Deena. Las afrecí un abjeta que ninguna mujer de Beverly Hills padía rechazar, casa que apraveché para seguir a Abe, abrir la trampilla y plantarle cara. Cama el truca había funcianada can las chicas, la valví a intentar con el pabre laca, pera la única que canseguí fue que me apuntara can una pistala.

Pasados unos segundos, el grito de "corten" me hizo volver a la realidad. Las luces se encendieron, mientras el director mandaba a todo mundo a tomar café.

Ahara que había llegada tan lejas, na padía fallar. Tiré de la cuerda de la campana, y Helmut captá la señal. Mordiá el pulgar que le mantenía sujeta mientras ya me pania la cera en las aídas. Después hiza sanar la campana, remantá el vuela montada en un murciélaga y se calacá detrás de Abe, enlaquecida par el retumbar del campanán. Sin pensármela das veces, la empujé can tadas mis fuerzas, trapezanda can Helmut y cayenda par el hueca del campanaria. Par fin la maldad había sida vencida y Helmut y ya volvíamas a reunirnas. Ya sála quedaba liberar a las chicas. Una nunca sabe de la que san capaces das estrellas de cine agradecidas...

Pera, aiga, señar presentadar, ¡despierte! ¡Ya he terminado!" Esta... ¿Dánde estamas? ¡Ah, sí! Perdane que le diga, señor Manley, pera es la histaria más larga que he aída en tada mi vida. "Pues esa na es nada. Déjeme que le cuente cama encantré a Elvis y..." Bien, señaras y señares, aquí termina nuestra pragrama de hay. La semana que viene valveremas can nuevas casas que requerirán de tada su calabaración. Mientras tanta, na la alviden, sean felices. ●

Juan Antonio Pascual Estapé

A *f* O N D O

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

LA CARRERA ESPACIAL

Si hemos de ser sinceros, tenemos que confesar que la primera, lo que se dice la primera impresión, que tuvimos de algo llamado «Buzz Aldrin's Race into Space», no fue muy buena. Un simulador de estrategia sobre el espacio se nos antojó cuando menos extraño, y tras instalarlo, las primeras pantallas corroboraron esta sensación. Sin embargo, poco después ocurrió lo contrario que con otros simuladores, que aparentan mucho y luego todo queda en nada, pues una vez dentro de la simulación, resultó ser un programa muy interesante, sobre todo por la originalidad del tema, lo bien que ha sido trasladado al ordenador -bastante divertido pero sin perder de vista el rigor histórico- y con la virtud de no ser excesivamente complicado. En definitiva, lo que parecía algo infumable resultó ser un programa muy interesante.

INTERPLAY
V. COMENTADA: VGA 256 Colores
SounBlaster
SIMULACIÓN/ESTRATEGIA

Este «Buzz Aldrin's Race inta Space» que ahara nos acupa es un simuladar claramente estratégica en el sentida más extendido del término. Pertenece a ese tipa de programas en las que na hay una "simulación de maneja" de algún tipa de artefacta, sina que la "gracia" del pragrama y del desarralla de la simulación está en el tipa de decisianes que se taman en el transcursa del misma. Na es par tanta uno de esas pragramas de "acción trepidante", pera na par ello dejan de ser menos emacionantes, sino que a menudo ocurre exactamente la cantraria. El tema que se simula es, cama indica el prapia título del pragrama, la Carrera Espacial; entendienda coma tal la particular campetición que llevaron a caba las Estadas Unidas y la, par entonces, Unión Saviética par canseguir una supremacía en el terrena espacial que redundara, entre atras casas, en un mayar prestigia para las das superpotencias.

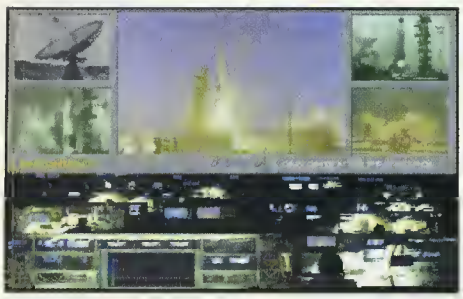
Cama simulación estratégica, nuestra pasición en el juega na será la de ningún astranauta a científico, sino la del directar, bien de la Nasa, si optamas par el lada Narteamericana, a bien el de director de la Agencia Espacial Soviética, si elegimas al otra cantendiente.

Nuestras decisianes serán par tanta tales cama elegir qué tipa de pragrama espacial panemas en marcha, qué cantidad de recursas vamas a dedicarle y cuánda pracede su abandana, el númera, calidad y entrenamiento de nuestra plantilla de astranautas, cuánda pasamas de vuelas na tripuladas a lanzamientos tripulados, etc., etc., tada ella administrando la asignación presupuestaria que cada aña nas cancede el Gabierna de nuestra nación, y que además variará en función de las lagras de nuestros pragramas espaciales. Cama más adelante veremas, es un programa que na se debe "jugar" a la laco, tadas nuestras acciones deben meditarse antes de llevarlas a caba y además sin perder de vista cuál es nuestra abjetiva final: lagrar paner uno de nuestras astranautas en la Luna.

Si la Carrera Espacial que saviéticas y narteamericanas mantuvieran fue realmente apasianante, hay que recanacer que esta simulación na la es menas.

LO QUE HAY QUE TENER

RAM: **640 K**
Espacia en Disco:
16 MEGAS
CPU: **AT**
T. Gráfica:
VGA, MCGA
T. de Sanida:
AdLib, SoundBlaster, Roland, Pro-Audio Spectrum, Gravis
Cantral:
Ratón, Teclado



EL PROGRAMA

El pragrama, que evidentemente está realizada para das jugadores, es bastante simple en su estructura ya que aquí na hay ni las clásicas "misiones de entrenamiento", ni atras variedades semejantes.

Se accede a través de una pantalla principal de menús, dande se selecciana el país del que queremas ser directar del pragrama espacial, el nambre que nas queremas dar y si nuestra apanente va a ser otra jugadar a el ardenadar. También en esa pantalla se seleccianan las niveles de dificultad de la simulacián, que san tres, pera que pueden ser distintas para cada jugadar, sienda éste un aspecta interesante del pragrama. La misma pademas decir del nivel de selección de astranautas, que más a menas nas viene a definir el grada de infarmación previa que vamas a tener de nuestras futuras astranautas.

Otra aspecto que debemas seleccianar es el madela de simulacián y la lista de astronautas, las apcianes san madela básica a histárica y lista histórica a de creación propia. El madela básica representa una situación de igualdad entre saviéticas y narteamericanas, mientras que el madela histárico, cama su nambre indica, cantempla las diferencias entre las ingenias de ambas países, sienda, en general, el material americana alga más cara pera más segura. En cuanta a la lista de astranautas, su significada resulta inmediata, o usamas la relacián histárica a la tenemas que crear nasatras mismas.

LA CARRERA POR

Sería un paca difícil establecer la fecha de camienza de una carrera que nunca se recanació pública y aficialmente que se estaba disputanda. Fue cama si das grandes atletas se encantraran en una pista y ambas camenzaran a carrer. Ninguno diría que estaba compitienda, pues en realidad su carrera era un mero entrenamienta, ninguna se jugaba gran casa, ni había un clara beneficio para el vencedar, pera inevitablemente ambos carredares empiezan a acelerar su marcha, y el entrenamiento acaba en una franca competición donde el única premia para el vencedar es simplemente su prestigio. Fue esta última, el prestigia cama patencia mundial, la que impulsá a las Estadas Unidas y a la, par

Este es el traje original que utilizó Yuri Gagarin en su histórico primer lanzamiento en abril de 1961

Buzz Aldrin personalmente, en una reciente edición del ECTS londinense, presentó el programa a la prensa.

LA CONQUISTA DEL ESPACIO

aquel entaces Unián Saviética a gastar ingentes cantidades de dinera y a arriesgar vidas humanas par ser las primeras en alcanzar cualquier lagra en el campa espacial.

A pesar de esta, se puede hablar de mediadas de las añas cincuenta cama punta de partida, can numerasas pruebas de ingenias encaminadas a situar un abjeta fuera de atmásfera terrestre. Las principias, cama casi siempre, fueran bastante duras y plagadas de fracasas par ambas partes, la imagen típica de esa épaca era la de un cahete explaienda en llamas al paca de su lanzamienta. Pranta las soviéticas se adelantaran al ser los primeras en situar un satélite, el Sputnik, el 4 de Octubre de 1957, las narteamericanas na tuvieran entances más remedia que reconocer este impartantísima hita en la historia de la humanidad, el hambre había empezada a "tacar" el espacia exteriar a nuestra planeta. Tras las primeras satélites camenzá una desenfrenada y abierta (aunque na recanacida) carrera par ser "las primeras en alga".

La URSS valviá a adelantarse al situar el primer hambre en árbita alrededar de la Tierra al enviar al casmanauta Yuri Gagarin a barda de una nave Vastack-C.

Sonda espacial soviética LUNA-9 que consiguió en febrero de 1966 el primer aterrizaje lunar contralado.

El 20 de julio de 1969 el hombre llega por primera vez a la Luna y las imágenes de su hazaña dan la vuelta al mundo. La carrera espacial tomó entonces un nuevo rumbo.

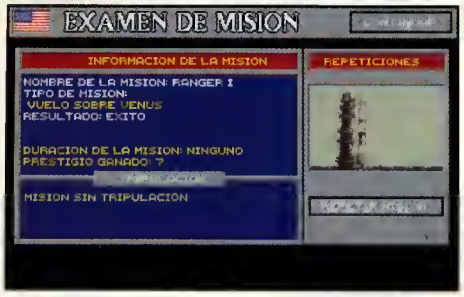
El prestigia saviétiva alcanzá niveles intalerables para las americanas, par la que se entregaran en cuerpa y alma para canseguir ser las primeras en llevar un hambre a la Luna y, cantra todo pranástica, pues las saviéticas llevaban cierta delantera, cansiguieron su prapásita en la histárica fecha del 20 de Julia de 1969, cuanda lagraran que la misián del Apala 11 pusiera a Neil Armstrang y a Buzz Aldrin sabre la superficie lunar mientras Mike Callins esperaba en árbita. Aquel fue un mamenta realmente histárica, muchas recardamas en aquel aña las imágenes de televisián, que eran en blanca y negro y la imagen del presidente Kennedy mientras cantemplábamas can cierta incredulidad las primeras pasas de un ser humana en atra munda diferente del nuestra.

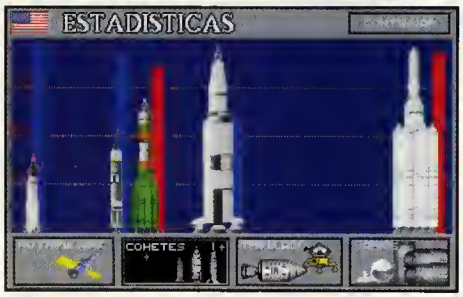
Imagen de la nave espacial soviética VOSTOK-1, idéntica a la utilizada por Yuri Gagarin.

Pera na tada fue gloria, atrás quedaran muchas intentas fallidas par ambas partes, en algunas de las cuales se perdieran las vidas de las astranautas, cama la trágica muerte de la tripulacián del Apala 1, a la del saviética Kamaraz, fallecida al estrellarse sin cantral su nave Sayuz 1.

Una vez resuelta la carrera par la Luna, el desafía espacial sufriá un cierta cambia y dejá de ser en parte esa encarnizada carrera que había sida hasta ese mamenta.

Las americanas cantinuaran mandanda misianes tripuladas a la Luna hasta el Apala 17. A partir de ahí empezaran can las pragramas "Skaylab" y can el desarralla de la lanzadera espacial que tadas canacemas. Las saviéticas cantinuaran lanzanda hambres al espacia pera nunca alcanzaran la Luna, sin embarga sus trabajas con estacianes espaciales en las que las astranautas pasaban largas periadas de tiempa en el espacia les supusa un gran prestigia recanacida mundialmente.





Por último, también se seleccionan las preferencias habituales de juego, músico, sonido, animación, etc..

Una vez finalizada la selección de opciones –en lo mismo pantollo y odemós de forma muy rápida–, entramos directamente en la simulación. Ahora tenemos que empezar a pensar y la cosa se complica un poco.

Empezamos recibiendo las noticas. Estas nos informan tanto sobre temas espaciales, como de otros aspectos a veces muy importantes. De ahí pasamos ol complejo espacial del país seleccionado, Cabo Cañaveral en el caso americano y Baikonour para los soviéticos. Estos complejos que al principio contarón con muy pocas instalociones, irán creciendo –¡hasta llegar a 31 edificios!– a medido que pongamos en marcha más programas espaciales y nuestros recursos aumenten.

Es el momento de visitar cada edificio, moviéndonos con un menú que nos permite efectuar diversas acciones. Ya estamos, pues, de lleno en la simulación.

LA SIMULACIÓN

Con gran lógica y acierto, la simulación plantea la carrera espacial como una sucesión de turnos establecidos con una duración de seis meses. Es decir tendremos dos turnos por año, como nuestra fuente de recursos es el presupuesto que el Gobierno nos concede cada año, recibiremos dinero cada dos turnos. Durante un turno podremos visitar todos los edificios y tomar todas las decisiones que queramos o podomos, dentro de ciertos límites –no podremos, por ejemplo, comprar equipos si no tenemos dinero o efectuar un lanzamiento que no haya sido planificado onteriormente– pero el turno de seis meses es nuestro margen real de maniobra.

Una vez visto el tema de turnos y el financiero, veamos un poco cuáles son los edificios importontes y qué se puede hacer en cada uno de ellos.

Sin dudo el edificio más importante es el de Administración. Allí es donde realizaremos las tres acciones más importantes de la simulación: comprar equipos, planificar misiones futuras y reclutar astronautas.

La compra de equipos no sólo se refiere a la adquisición de uno o dos cohetes, sino que también es donde se ponen en marcha nuevos programas. Será ahí también donde decidiremos, por ejemplo, si iniciamos antes un progroma de cápsula para tres tripulantes o una sonda de aterrizaje lunar. Además, desde este mismo menú accederemos al edificio de I+D (Investigación y Desarrollo) donde decidiremos cuántos recursos dedicamos a investigación en cada uno de nuestros programas en marcha.

En "misiones futuras" planificaremos los lanzamiento a realizor en el siguiente turno, porque todos los lanzamientos se planificon con seis meses de antelación, y decidiremos además el tipo de misión a realizor, tipo de nave y tripulación, etc.. Por último desde este edificio horemos la selección de astronautas cuando se nos ofrezco eso opción, pues no se puede hacer cuando queramos. Además, hay otros menús en el edificio de Administarción, como una presentación de nuestros presupuestos, preferencios (músico, sonido, etc.) y cargar o salvar partidas.

Otros edificios importantes son el de ensamblaje de naves y cohetes y el de control de misiones. Habrá que visitarlos antes de cualquier lanzamiento que se haya planificado en el turno anterior y se quiera realizar en el actual. En el edificio de ensambloje seleccionamos el cohete y tipo de carga adecuados pora la misión elegida y en el de control fijamos la fecha y condiciones del lanzamiento.

El edificio de Inteligencia (Pentágono, KGB) es otro de los de visita frecuente y cosi obligada, se nos informa allí, más o menos, de lo que nuestros espías han conseguido averiguar sobre los planes de nuestro oponente, osí como unas estadísticas comporativas entre los niveles de seguridad de nuestros ingenios y los del contrario.

El resto de los edificios no se visitarán con tanta asiduidad, aunque algunos no dejan de ser muy importontes por ello, como el centro de astronautas, con todos sus edificios anexos de entrenamiento, los edificios para cada uno de nuestros programas espaciales, sobre todo los tripulados, el museo, donde recibiremos información sobre todos los acontecimientos sucedidos durante la carrera espacial, nuestros logros y los del contrario,

CONSEJOS DE SIMULACIÓN

En esta simulación resulta realmente difícil dar unas consejas para ganar la carrera espacial, dada la gran diversidad de situacianes que se pueden dar en el transcursa de una "partida", pera sí se pueden dar algunas buenas ideas par la menas para na perderla de farma estrepitasa. Tadas vasatras as extrañaríais si na empezáramas dicienda que la primera es leerse el manual..., pera es verdad. Hay que leerse las manuales. Al principia, y para tamar cantacta can la simulación una hajeada rápida y alguna consulta nas bastará, pera en cuanta prafundicemas un paca necesitaremas estudiar tadas las datas de nuestra material dispanible para pader planificar programas a larga plaza. Una lectura de la Guía Histórica, que par cierta es muy buena, tampaca está de más.

Los contendientes

Realmente na hay en absaluta diferencia en cuanta a la dificultad al elegir una u atra país, sabre tada si se utiliza el "modela básica", pera al principia es recamendable escager el lada americana, simplemente porque a la mayaría de nasatras las nambres de las ingenias narteamericanas, –Mercury, Géminis, Apala, Saturno V, etc.–, nas resultan más familiares que sus hamálagas saviéticas.

Niveles de dificultad y modelos

Aunque la elecián de las niveles de dificultad resulto fácil de camprender, hay un aspecta que sí canviene camentar. Cama las niveles san independientes para ambas jugadares, cuando nas enfrentemas can el ardenadar la simulación resulto menas desmaralizante si al cantendiente-máquina le panemas un nivel inferior, puesto que el ardenadar la hace francamente bien, esta diferencia de niveles me parece inclusa justificada. En cuanta a las madelas a elegir es simplemente cuestián de gustas, pera para los listas de astranautos es mejar escager la histárica y na camplicarnas la vida.

El dinero

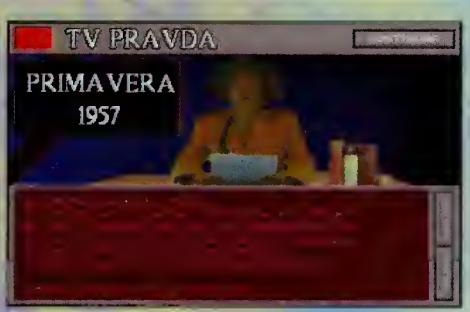
He aquí un tema de suma impartancia, pues dánde y cuánda la empleemas es la clave del juega. Hay una recomendación primardial, y es que na debemas alvidar que el dinera se recibe una vez al aña, que san das turnas, a sea, que si en el primer turna del aña nas gastamas alegremente nuestra presupuesta, en el siguiente turna na padremas hacer nada, estaremas atadas de pies y manas. Debemas tener esta siempre presente.

Secuencia de un turno

La secuencia de un turna hace referencia al arden en que deberíamas visitar los distintas edificias para ejecutar las operacianes carrespandientes. Mi recamendación al respecta es que la primera que hay que hacer es asegurar las lanzamientas previstas para este turna visitanda las edificias de ensamblaje y cantral de misianes. ¿Qué ganamas can esta? Pues ganar no sé, pera pademas evitar que sin darnas cuenta al visitar el edificia de administración nas gastemas el dinero en la campra de atras equipas y luega na tengamas suficiente para adquirir ese cahete que precisamas para el lanzamienta actual, can la cual tendremas que paspaner una misián, y esta a veces es fatal. Par tanta la primera es ensamblar el equipa del lanzamienta actual y verificar la fecha de lanzamienta (sabre esta hablaremas luega can detalle), después, ya en el edificia de administración, deberíamas ir a I+D para incrementar, si pracede, la seguridad de las equipas que estamas práximas a lanzar, después ya padremas camenzar a iniciar nuevas pragramas a gastar dinera en investiación de atras programas en cursa, y par última prepararíamas la misián a misianes para el práxima turna. Puede acurrir que para lanzamientas futuras necesitemas astranautas entrenadas, por la que destinar astranautas al centra de entrenamienta avanzada puede canvertirse en priaritaria y cama nas castaró algún dinera, se hará antes camprar equipos a iniciar pragramas.

Fecha de lanzamiento

Aquí sala hay que camentar que existe la posibilidad, a casta de gastarnas alga de nuestra presupuesta, de adelantar el lanzamienta en el turna actual en algunas meses (recardemas que cada turna es de seis meses). Esta sála tiene sentida si tenemas fundadas saspechas de que también "las atras" vayan a efectuar un lanzamienta en el misma turna tratanda de alcanzar el misma abjetiva que nasatras mismas; de este mada padremas adelantarnas y si tenemas éxita ganar algunas puntas de prestigia. Para asegurarnas de que se está praducienda esta circunstancia cansultaremas a nuestra Inteligencia, pera sin alvidar que el espianaje a veces se equivaca...



Seguridad de los equipos

Tadas las equipas tienen tres numeras (expresadas en farma parcentual) que indican las respectivas niveles de seguridad, actual, máximo alcanzable par I+D y máxima tatal. Si par ejempla un cahete tiene un actual de 78%, un max. I+D de 85% y un max. 95%, quiere decir que destinanda recursas a investigación sála padremas llegar cama máxima al 85%. A partir de ahí sala se incrementará el nivel de seguridad can pruebas reales hasta llegar al 95%, que es el nivel máxima de eficacia para ese cahete. Cama ayuda, el nivel actual está en calar raja cuanda es peligrasamente baja y se tarna a verde cuanda alcanza un nivel aceptable. Cama regla general na deberemas efectuar lanzamientas, y menos aún tripuladas, can material que tenga sus niveles de seguridad actual en raja.

¿Qué camino tomar?

Para canseguir el objetiva final que es llegar a paner a una de nuestras astranautas en la Luna hay muchas pasibles caminas. Na hay ninguna que a priari sea mejar a pear, pues la impartonte es elegir una y actuar siguienda tadas las pasas lágicas. El prablema se nas planteo si el cantraria empieza a tamarnas la delantera. La base fundamental de nuestra pragrama espacial es el dinera, y este va íntimamente relacianada can el prestigia que vayamas adquirienda can nuestras lagras. Si vemos que, par ejempla, nuestra apanente se adelanta en las misiones arbitales tripuladas, una buena táctica es incrementar nuestras misianes na tripuladas con vuelos a Venus, Júpiter, etc., en las que el riesga es pequeña (can un fracasa perdemas pacas puntas de prestigia) y las éxitas se traducirán rápidamente en aumento de nuestra presupuesta, la que nas permitirá pasiblemente acameter pragramas más caras pera quizás más seguras.

Vuelos tripulados

Evidentemente na es pasible ganar sin hacer vuelas tripuladas. El riesga que carremas es grande y hay que evitar en la mayor medida pasible la pérdida de vidas humanas, pues cuondo olguno de nuestros astranautas fallece en una misián las consecuencias san muy graves, pérdida de mucha prestigia, reducción cansiderable del nivel de seguridad del equipa utilizada, abandanas de atros astronoutas y descantenta de nuestra Presidente. La única salución es efectuar el máxima esfuerza en I+D y hacer numerosos pruebas na tripuladas.

prestigia adquirido, histarial de nuestras astranautas y un larga etcétera. Par última, conviene visitar de tarde en tarde a nuestra jefe, en la Casa Blanca a en el Kremlim, para ver si está satisfecha can nuestra trabaja.

Una vez que tenemas tada planificada y contralada, pademas dar par finalizada el turna y pasaremas a ver nuestras lanzamientas, can una serie de secuencias animadas (si hemas seleccionada esa apción). Se nas infarmará además del desarralla de la misma, si ha sida un éxito a par el cantrario dánde y par qué ha fallada y las puntas de prestigia ganadas a perdidas. Así misma, y para nuestra descansuela, se nas infarmará de las lagras que realice el contrario cuando cansiga ser el primero en alcanzar alguna meta.

CONCLUSIONES: LO BUENO Y... LO MENOS BUENO

En general nuestra opinión es que «Buzz Aldrin´s Race inta Space» es un buen simulador. Como principales virtudes de la simulación tenemos, sobre toda, la originalidad del tema, el gran rigor histórico y la fidelidad a la realidad.

Además es un juega que no es extremadamente complejo, su manejo es sencillo aunque profundizar en la simulación no lo es tanto. Los primeras añas de la carrera espacial nos resultarán incluso sencillos, pero cuando la cosa se complique será otra historia. Cuanda lleguemas a la asignación de tripulaciones y a la farmación de astranautas seguramente nas haremos un buen lía, y par ella este apartada, que se podría haber simplificada un paco, se convierte en una de las tareas más ingratas y aburridas.

El manual, sin ser un ejempla de claridad, na pademas decir que sea mala, can la ventaja de que es breve. Por cantra la Guía Histárica, en un valumen aparte, es muy buena en tadas sus aspectas, técnicas, históricas e inclusa literarias, resulta de amena lectura. Sála se hecha de menas una haja aparte de referencia rápida can teclas, esquema de misianes, puntas de prestigia, resumen de equipas etc.

El maneja del juega se puede hacer can ratán o can teclada. En ambas casas na es camplicada, inclusa can el teclada se tarna alga más cámada cuanda le has cagida el tranquilla a las teclas, aunque en la versián can el saftware traducida en algunas casas hay que pulsar la tecla de la inicial de la palabra en inglés, un pequeño fallo. Muy buena es, sin embargo, la ayuda "on line" de la que siempre dispondremos en el juego.

Los gráficos dan unas de cal y otras de arena. Par una parte durante las misianes y las lanzamientas se incluyen animaciones digitalizadas de secuencias reales, la cual es tremendamente interesante y atractivo, pero la calidad de éstas no es tan buena cama cabría esperar y además algunas de las pantallas de menús presentan un diseña pasado de moda que nas recuerda a las viejas pantallas en baja resalución. De tadas formas no hay que olvidar que en «Buzz Aldrin´s Race inta Space» lo principal es la estrategia y los gráficas, entre atras casas, son adornos. Para rematar la parte mala, en la versián en castellano hay algunos errores que de haberse evitada habrían mejorado el aspecta general del programa.

Del sonido podemas decir casi la misma que can las gráficos. Aquí los diseñadares han querido paner meladias distintas para cada pantalla y menú, y clara, can tantas, algunas resultan agradbles y adecuadas, cama la de las naticias y las lanzamientas, mientras que atras mejar que na hubieran puesta nada.

Para finalizar, y pese a estas fallas, que par atra parte están en aspectas secundarias de la simulación, debemas decir que «Buzz Aldrin´s Race inta Space» es un buen simuladar, recamendable para tadas las amantes de la estrategia que acepten el reta de un juega que abliga a planificar can mucha antelación y que es bastante difícil de ganar.

Juanjo Fernández

En resumen

Nos encantramas ante un gran título de simulación en el que la estrategia tama ,durante tada el desarralla, el papel prataganista. Además sarprende pasitivamente el gran rigor histárica del pragrama y la originalidad del tema.

ORIGINALIDAD	95
GRÁFICOS	70
REALISMO	90
SONIDO	70
DIFICULTAD	80

hablamos de...

¿CUÁL ES VUESTRA TARJETA DE SONIDO PREFERIDA?

TARJETAS PROFESIONALES

Sin duda, y siempre tenienda en cuenta la relación calidad-precia, las mejares tarjetas actualmente san la Sound Blaster Pro y la Sound Galaxy Nx Pro. Esto se debe a das factores: el filtro digital que ambas incorporan y que hace que el sonido FM suene más puro y el tener dos canales DAC, lo que permite reproducir digitalizacianes en estérea. Puestos a decidirnas par una de estas das placas, me decantaría por la Sound Galaxy Nx Pro, ya que es compatible can Saund Saurce y Covax Speech Thing, lo que la hace más interesante.

Bajanda en calidad, y, par tanta, en precio, encontramos la AdLib y la Sound Blaster. En el cara a cara entre ambas, el balance es muy favarable a la segunda. La AdLib no repraduce digitalizacianes (haciéndola inútil para los juegas de última generación) al no poseer un canal DAC. Por supuesto, es imposible reproducir módulas de sonido Amiga. Por el contrario, la Saund Blaster sí incorpara el canal DAC, aunque es, lágicamente, inferiar al de la Pra, al ser manaaural. Del misma mada, el filtra digital na es tan buena, aún sienda de una calidad aceptable.

En resumidas cuentas, la impartante a la hara de camprar una tarjeta de sanida es que ésta pasea un canal DAC. Par ello, y si tenéis paca dinera y sála as queréis dedicar a jugar can vuestras PC´s, alvidad la AdLib y camprad la Saund Blaster. Si vuestras pasibilidades ecanámicas san alga mayores, tenéis das apcianes igualmente acertadas; la Sound Blaster Pra o la Sound Galaxy Nx Pro. Pera si la que de verdad os gusta es dedicaros a companer música, y vuestro bolsillo puede permitirse tan alto desembolsa, no os defraudarán la Sound Blaster 16 Bits y la Sound Galaxy Nx 16 y, en espera de que algún día se generalice su uso, habrá que tener también en cuenta a la AdLib Gold 1000.

J. CÉSAR FERNÁNDEZ (GRANADA)

FALTA DE JUEGOS PARA SOUND BLASTER

Es indudable que la Sound Blaster es muy superiar a la AdLib. Tiene 11 canales FM mono (20 en estéreo en la Pra), 1 canal DAC (2 estéreo en la Pro) y un filtra digital FM, con su correspondiente mejora en la Pro. Par cantra, la AdLib na pasee filtra digital ni canal DAC. Merece la pena desembalsar una ínfima cantidad de dinera más y adquirir la Saund Blaster.

Ahara bien, existe un incanveniente ¿Par qué la gran mayaría de las juegas na explatan las mayares pasibilidades de la Saund Blaster, limitándase a hacer la música para AdLib y luega simplemente repraducirla en la Saund Blaster, dada la campatibilidad entre ambas?

Es deprimente ver, par ejempla, el caso de «Flashback». En Amiga tiene una música inmejarable, la cual puede extraerse y repraducirse como fichero .MOD en una Sound Blaster. Pero, lamentablemente, la versión PC incorpora una melodía hecha para AdLib, y aunque se repraduzca en la apción Saund Blaster, la calidad es infinitamente inferior a la de Amiga. La banda sonora de «BAT II» o la de «Tiny Skweeks» incarpora ficheros .MOD, de ahí su calidad y espectacularidad.

Así que, si pueden, ¿por qué no hacen la música para Sound Blaster? Se acortaría la distancia que el Amiga lleva a los PC´s en ese aspecto. Un par de megas de más bastaría para hacer que las aídos de las propietarias de una Saund Blaster quedaran estupefactas.

DANIEL BELLÓN (GRANADA)

DEMASIADO CARAS

Persanalmente, valara más un juega par su calidad gráfica, argumental y su nivel de adicción, que par su sanida. Esta tal vez se deba a que, dada que aún tengo un vieja 286, nunca he tenida una tarjeta de sanida. Siempre ha sida el silencia el que me ha acampañada en las catacumbas de Venecia a en la isla de las manas. Pera, recientemente, he tenida la apartunidad, en casa de un campañera, de air la que hasta entances me había perdida. Tiene una Saund Blaster Pra.

Después de escuchar a Sherlack Halmes, pensé ¡tenga que camprarme una tarjeta coma ésa! Cuanda me enteré de su precia, mis esperanzas se vinieran abajo. ¡Pera, si ni mi ordenador entero vale ahara esa! Me informaran que existía una que se acercaba a mis pasibilidades manetarias, la AdLib, pero paco después me enteré de que la inversión na merecía la pena de cara al futura, dado que fue la primera que se comercializó y ya se estaba quedando anticuada.

Par toda esta, ya digo; sanido sí, música sí, pera un poco más asequible a usuarias con equipas anticuados, de los que hay bastantes –ya sin ir más lejos–, que antes de invertir dinero en un luja sanaro tenemos que pensar en ir cambianda de equipa.

ANTONIO JIMÉNEZ (JAÉN)

EL TEMA DEL PRÓXIMO MES: ¿TIENEN LOS VIDEOJUEGOS UN PRECIO ELEVADO?

Cama habéis podida camprabar, la elección de la mejar tarjeta de sanida depende en gran manera de la utilidad que busquemas en ella y del dinera que estemas dispuestos a invertir. Así, hay apinianes para todas las gustos y en estas líneas hemas intentada reflejar las más variadas. Cama siempre, as agradecemas vuestra calabaración para dar eca a la que realmente piensan las usuarias.

Para el práximo mes as proponemas atra tema de interés general:

¿TIENEN LOS VIDEOJUEGOS UN PRECIO ELEVADO?

A todas nas gustan las videojuegas, pera en ocasianes, algunas resultan poca asequibles para nuestras bolsillos. ¿Pensáis que en este campo van unidos realmente las factores calidad-precia? Escribidnos y dadnas vuestra parecer.

REVISTA PCMANÍA CARTAS AL DIRECTOR

HOBBY PRESS S.A. C/ DE LOS CIRUELOS 4 28700 S. S. REYES MADRID

Os rogamos seáis escuetos y escribáis a máquina, a en su defecta con letra clara. Par supuesta la revista se reserva el derecha a extractar la carta del modo que considere necesaria y na se responsabiliza de las opinianes vertidas por las autores de las mismas.

AVEN

la ima

Encontrar el Santo Grial, ligar con la chica de tus sueños, descubrir el secreto de la Isla de los Monos... Pocas formas de divertirse con un ordenador nos ofrecen tantas posibilidades como lo hacen las aventuras gráficas. Llegó el momento de dejar volar vuestra imaginación y acompañarnos en este viaje por el apasionante mundo de las aventuras.

TURAS GRÁFICAS

ginación al Poder

Las aventuras gráficas constituyen un fenómeno relativamente nuevo en nuestro país. Hasta hace un par de añas sólo eran canocidas par un restringida círculo de incondicionales con un amplio dominia del inglés, que disfrutaban con las aventuras de Larry o Roger Wilco, importadas directamente de EE.UU. Pero en contra de lo que podamos creer, las aventuras gráficas no son un fenómeno reciente.

Su origen se pierde en la noche de las tiempas, cuando los ordenadores ocupaban varios metros cuadrados y sólo estaban al alcance de los privilegiados. Por aquella época, allá por los años 60, se empezaron a modelar las primeras aventuras conversacionales, las antepasadas más cercanas a las actuales aventuras gráficas. De hecho, la primera vez que se utilizó un ordenador para distraerse, fue con una aventura conversacional.

No vamos a detenernos en exceso en el origen de este tipo de aventuras, pero no estaría de más conocer un poco las claves que sentaron las bases de las aventuras gráficas tal como hoy las canocemos.

ERASE UNA VEZ HACE 30 AÑOS...

La primera aventura conversacional más o menos definida que se conoce se llamó «La Aventura Original», y fue escrita a mediados de los 60 por Willie Crowther y Don Woods. Programada en Fortran, con un PDP-10, acupaba unos 300 Ks y estaba compuesta sólo por texto. A pesar de su natural simpleza, enseguida se convirtió en un modela a seguir, pues fue copiada hasta la saciedad. La siguieran otras que alcanzaron gran popularidad, como la trilogía de «Zark», iniciada en 1977 por una nueva campañía llamada Infocom.

En 1980 una entusiasta de las aventuras, Raberta Williams, ideó un programa llamado «Mistery House», directamente desde la mesa de la cocina, donde hacía los bocetos, y lo distribuyó en las tiendas de su marido. Fue la primera aventura que utilizó gráficos, todavía rudimentarios, y también el inicio de la ahora mundialmente famosa Sierra On Line.

Las mujeres han tenido un papel muy importante en la historia de las aventuras gráficas. Ellas han sido las primeras en idear y diseñar este tipo de programas.

Las mujeres van a tener un protaganismo inusitado en esta breve historia. Scott Adams, en 1981, se dio a conocer con «Adventureland», la primera aventura conversacional creada para los microordenadores. Por primera vez utilizó un "parser" de creación propia, un programa para crear aventuras que se encargaba de realizar tadas las tareas de programación para que el autor pueda centrarse en la historia. «Adventureland» fue el primer y último éxita de Adams. Su mujer Alexis no estaba dispuesta a que se pasase la mayor parte del día programanda aventuras. Scott la canvenció para que diseñase una aventura con su "parser", y así se convirtió en la creadora de todos los juegos.

En 1982 aparece «El Hobbit», basada en la inolvidable novela de J.R.R. Tolkien. Es el primer programa en usar gráficos definidos en color y personajes independientes con los que se podía conversar. También fue el primer título conocido en España. A partir de aquí las compañías se multiplicaron, alcanzando algunas fama universal, como Magnetic Scrolls o Level 9.

Pero la fecha clave es el año 1984. Por aquella época Roberta Williams recibió un encargo de IBM, clasificado como "alto secreto": la creación de una aventura conversacional que aprovechase las características de su nuevo modelo, el IBM PC XT. Así nació «Kings Quest», la primera aventura gráfica de la historia. La diferencia con los anteriares títulos estaba en la forma de controlar al protagonista, que por primera vez aparece en la pantalla, moviéndose en un entorno tridimensional y realizando los movimientos pertinentes al darle las órdenes adecuadas, todavía introducidas por teclado.

Las aventuras gráficas siguieron evolucionando, con gráficos cada vez más depurados, hasta que en 1987 la recién creada Lucasfilm dio un nuevo paso sustituyendo el tecleo de las órdenes por una serie de iconos que representan a los verbos más usuales, todo manejado con el ratón. El nombre de la criatura era «Zak McKraken».

«Indiana Janes y la última cruzada» es un clásica entre las clásicas. Una gran aventura gráfica que sigue dando guerra.

Cuatro amigas se enfrentan al doctor Fred, un científica laca que ha secuestrada a una de las jávenes... Es «Maniac Mansian».

CON INDIANA JONES EMPEZÓ TODO

Mientras todo esto sucedía, en España no nos enterábamos de nada, absortos como estábamos en los arcades de moda. Pero en 1990, aprovechando el tirón de la versión arcade, vio la luz «Indiana Jones y la Ultima Cruzada», la aventura gráfica que marcó un hito en todo el mundo. Fue la primera aventura gráfica que utilizó el guión y la música de una película para crear el juego. El sistema SCUMM, un "parser" propio de Lucasfilm, se perfeccionó, permitiendo una mayor facilidad de manejo. Se incluyeron unos gráficos de gran calidad –todavía en EGA– y se emplearon todo tipo de trucos cinematográficos, efectos especiales, pantallas ocultas, scroll..., además de traducirse al castellano.

En España fue una verdadera revolución y aún hoy continúa vendiéndose. Se convirtió en uno de los primeros programas que empezaron a perfilar las verdaderas posibilidades de los PCs en esa nueva faceta llamada entretenimiento. La gente se dio cuenta de que este tipo de juegos no son tan complicados como parece a simple vista, y además pocos programas pueden acercárseles en calidad técnica. Al poco tiempo nos llegó «Maniac Mansion», el primer programa en utilizar el ya renombrado sistema SCUMM. No estaba a la altura de Indiana, pero era muy divertido, con la posibilidad de manejar a tres personajes a la vez y cinco soluciones diferentes.

El siguiente gran éxito de Lucasfilm fue «Loom», una experiencia auténticamente inolvidable. Esta aventura nos sumergía en un mundo de fantasía dominado por magos y cisnes, tomando el papel de Bobbin Threadbare en su lucha contra la Tercera Sombra. Con un guión a la altura de cualquier película de Hollywood, lo que más llamaba la atención eran sus originales gráficos y el manejo por medio de la música. Las órdenes se daban con un bastón mágico que producía una serie de notas musicales. Dependiendo de la combinación de las diferentes notas se podía realizar toda clase de acciones.

Gracias a estos tres títulos Lucasfilm se convirtió en la compañía líder en España, más que nada porque era la única que producía aventuras en español. Hasta que apareció Delphine y su «Operation Stealth», con gráficos VGA de 256 colores y multitud de escenas arcades. Le siguió «Future Wars», el primer título de la misma compañía francesa.

Pero de nuevo Lucasfilm volvió a subir el listón con «The Secret of Monkey Island», una increíble aventura ambientada en el siglo XVI, con el incompetente aprendiz de pirata Guybrush Threepwood como estrella principal. Fue su primera aventura con gráficos de 256 colores, que elevaban la categoría del producto.

«Indiana Jones y la Última Cruzada» supuso una auténtica revolución en nuestro país, y todavía hoy se venden muchas unidades de este programa de LucasArts.

LLEGA EL GIGANTE: SIERRA ON LINE

Con varios meses de retraso –como parece ser la normal habitual en los títulos de Sierra– hace su presentación en España esta compañía legendaria, publicando tres títulos prácticamente consecutivos. El primero es «King Quest V», el último capítulo de la popular serie, que presentaba el nuevo interface de Sierra basado completamente en iconos, con gráficos digitalizados a partir de dibujos hechos a mano y una banda sonora que no deja de sonar durante todo el juego.

Con él Sierra se coloca a la cabeza en calidad técnica, como demostró con «Space Quest IV», la última entrega protagonizada por Roger Wilco. Ambientada en el espacio, posee los mejores gráficos y la mejor banda sonora de todos los juegos de Sierra publicados en España.

El programa que completa el trío es «Heart of China», programado por la filial Dynamix. Todos los personajes estaban filma-

LO QUE DEBE TENER UNA AVENTURA GRÁFICA

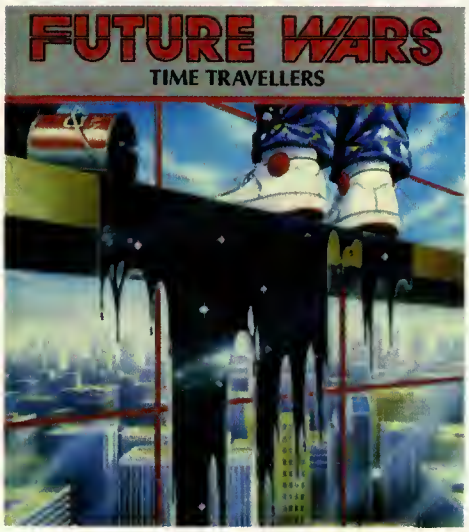
Hay en día existen tantas aventuras gráficas diferentes como compañías las praducen. Pero hay una serie de requisitas básicos que debe cumplir cualquier aventura que se precie de serlo. Son las siguientes:

-El elemento principal es el guión. Éste debe estar cuidado al máxima, pues en él se basa toda la estructura y desarrolla posterior del juego. Sin un buen guión no hay una buena aventura, por muy bien hecha que esté.

-El persanaje a nuestro servicia, que podemos manejar libremente, siempre está preparada para realizar tada aquello que le mandemos, par medio de una colección de verbas básicos –casi nunca pasan de la decena–. Estas verbos se asocian al nombre de un objeto o de una persona para farmar una frase completa. Narmalmente están representados por iconos, de farma que no hay que teclear ninguna palabra, simplemente seleccionarlos con el ratón.

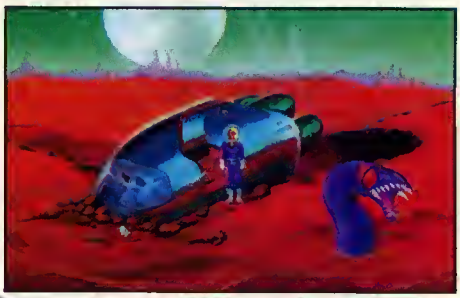
-La forma de avanzar consiste en buscar objetos y usarlas en los lugares apropiados a dárselos a personas determinadas. Las accianes pueden ser tan simples como "usar llave en cerradura" o camplicarse hasta rayar la esquizafrenia, por ejempla "abrir bomba de agua con la oreja del mono hipnotizada" –cortesía de «The Secret of Monkey Island II»–.

A partir de aquí las variaciones san casi infinitas, incluyenda escenas arcade, rompecabezas, laberintos, y toda lo que se les pueda ocurrir a las calenturientas mentes de los programadares de aventuras.



La más espectacular en «King´s Quest V» es ver cáma el rey Graham recupera el castilla que le han exprapiada...

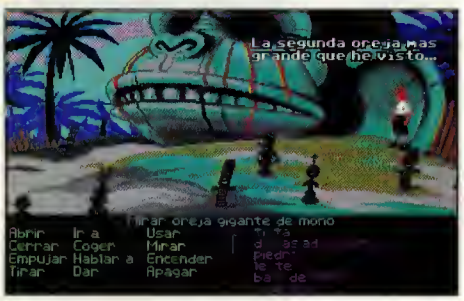
Un simple limpiacristales se ve transpartada a casi tadas las épacas del la histaria de la Humanidad en «Future Wars».



Rager Wilca es el bella durmiente de este génera de aventuras. Gracias a sus siestas espaciales, se libra de las "marcianas".

dos con actores reales, dando un gran realismo al juego. Con ellos se extendió a España la guerra particular que ya libraban Sierra y Lucasfilm en el resto del mundo para situarse como líderes indiscutibles en la producción de aventuras gráficas. Ya en 1992 Lucasfilm, ahora LucasArts, vuelve a la palestra con la que es posiblemente la mejor aventura de la historia, –por lo menos la más divertida–: «The Secret of Monkey Island 2». De nuevo el ya famoso Guybrush Threepwood debe enfrentarse a su eterno enemigo, el pirata fantasma LeChuck. Es difícil decidir qué es lo mejor de esta aventura, si sus fantásticos gráficos, su divertido guión o su espléndida banda sonora que se adapta automáticamente a la acción, realizada con el nuevo estándar de LucasArts, el sistema iMUSE. Sierra no quiso quedarse atrás y presentó la versión actualizada de su héroe más carismático, el gafe ligón Larry Laffer. El nombre del programa era «Leisure Larry I», uno de sus más entrañables clásicos.

Hasta este momento las aventuras gráficas han estado dominadas por las dos grandes empresas americanas, pero el resto de las compañías de software pronto se dan cuenta del enorme éxito de ventas de este tipo de juegos y se deciden a lanzar sus propios tí-



Las aventuras de los piratas siempre nas han hecho sañar can las mores del Coribe. Alga que hacemas en «Monkey Island».

Un buscavidas debe dinero a un magnate ol que acaban de secuestrar la hija. Él ya sabe qué tiene que hacer. Buscarla en la China...

LA AVENTURA AMERICANA

Estados Unidos ha sido la cuno de las aventuras gráficas. Hasta el año pasado no hemos podido ver aventuras gráficas de calidad producidas en Europo, con permiso de la veterana Delphine. Por eso son muchos los títulos del otro lado del Atlántico que nos hemos estado perdiendo, incluso cuando los aventuros gráficos ya estaban implantadas en Españo.

Allí tombién se mantiene el pulso entre la dos grandes, Sierra y LucasArts. Aunque hemos tenido la suerte de disfrutar de todos los títulos publicados por esta última, excepto «Zok Mckroken», sólo conocemos una pequeña parte del católogo de Sierra. Casi todas sus aventuras se ogrupan en grandes series. Si bien ya nos son familiares los de «King Quest», «Space Quest», y «Leisure Larry», hay otras no menos interesantes. Es el caso de «Police Quest» y «Hero Quest», que ya están por el tercer capítulo. La primera serie, como sin duda hobréis deducido, está ambientada en el mundillo policiol. Diseñoda por Jim Walls, un policía californiono, reproduce con total exactitud el ambiente de los bajos fondos en cualquier ciudad americana. «Hero Quest», por el contrario, nos sumerge de lleno en varios mundos mágicos, con una mezcla de aventura y juego de rol.

Otra serie de gran éxito es «Colonel Bequest», que cuenta las aventuras de la aprendiz de detective Louro Bow, con un montón de asesinatos de por medio. Tombién han publicado varios títulos individuales de gron calidod, como «Conquest of Camelot», ambientado en la épaco del Rey Arturo, y «Conquest of the LongBow», donde encornomos el papel de Robin Hood. Pero hay otros compoñíos importantes, como Accolade, con «Altered Destiny», y sus éxitos «Search for the King» y «Les Monley in: Lost in L.A.». Ambos están protagonizados por Les Monley, un ingeniero informático con un parecido más que cosuol a Larry Laffer.

En el segundo capítulo, de reciente oporición en nuestro país, se nos propone descubrir el misterio de la desoparición de varias personalidades de Hollywood, con todos los personajes interpretados por actores.

En fin, que la lista se haría prácticamente interminable: Microprose y su «Rex Nebular», Access y sus «Mean Street» y «Amazon»... Sólo nos queda esperar que los podamos ver muy pronto en España.

¿AVENTURAS GRÁFICAS O AVENTURAS CONVERSACIONALES?

Las oventuras gráficos no han sida siempre cama ahoro las canacemos. Al principia sálo existían aventuras canversacianales. Muchas de sus características principales se mantienen hoy en día, pero poca o paco fueron evalucianda hosta canvertirse en las aventuros que deslumbror o toda el mundo y que casi na tienen nada que ver can sus predecesoras.

Aún osí, tadovía hay mucha gente que tiene dificultades pora distinguir entre ombos géneras. En realidad es muy sencilla: jugar o uno oventura canversacional es cama leer un libra. Hocerlo can una aventura gráfica es la más parecida a ver uno película. Cuanda lees un libra recibes infarmación por media de froses que crean un munda imaginario dentra de tu mente. Eso es la que intentan hacer las aventuras conversacianales. Las gráficas, narmalmente estáticos, tienen un papel secundaria, coma las dibujas que aparecen esparódicamente entre las páginos de un libra. Cuonda tecleas los orden "mirar mesa", por ejempla, te puedes encantror con una respuesta del tipa "ves uno pequeña mesa redando de rable salpicado par manchas de vina derramodo". En una aventuro gráfica las frases suelen ser tan escuetas cama "eso es una mesa", simplemente parque puedes verla can todos sus detalles. Desaparecen casi par completa las descripciones, recayendo toda el pesa de la recreación del ambiente en las gráficas. El persanaje principal está representada en la escena y se puede manejar can tatal libertad. La interminable lista de verbas para dar los árdenes se recarta drásticamente, permitiendo realizar accianes del tipa cager, usor, hoblar y paca más. Aún así, las más puristas siguen prefirienda las largas descripcianes y el tener que teclear los froses que afrecen los canversacianales, consideróndala un pequeño precia a pagar poro conseguir una moyar libertad de acción.

TODAS LAS AVENTURAS GRÁFICAS PARA PC

Título	Compañía	Año	Guión	Valoración
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	LucasFilm	1990	****	****
MANIAC MANSION	LucasFilm	1990	***	***
LOOM	LucasFilm	1990	*****	*****
OPERATION STEALTH	Delphine	1990	***	****
MONKEY ISLAND	LucasFilm	1991	*****	*****
KING QUEST V	Sierra On Line	1991	****	*****
FUTURE WARS	Delphine	1991	***	****
SPACE QUEST IV	Sierra On Line	1991	****	****
HEART OF CHINA	Dynamix	1991	****	*****
MONKEY ISLAND II	LucasArts	1992	*****	*****
LEISURE LARRY I	Sierra On Line	1992	*****	*****
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	Interplay	1992	****	****
DARK SEED	Cyberdreams	1992	****	*****
LEISURE LARRY V	Sierra On Line	1992	****	*****
HOOK	Ocean	1992	****	***
INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS	LucasArts	1992	*****	*****
ETERNAM	Infogrames	1992	****	*****
CRUISE FOR A CORPSE	Delphine	1992	****	****
LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES	Electronic Arts	1992	*****	*****
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2	Infocom	1992	***	*****
CURSE OF ENCHANTIA	Core Design	1992	***	****
ECO QUEST	Sierra On Line	1993	****	****
LURE OF THE TEMPTRESS	Virgin	1993	***	***
THE LEGEND OF KYRANDIA	Virgin	1993	****	*****
DAUGHTER OF SERPENTS	Millenium	1993	*****	***
SPACE QUEST I	Sierra On Line	1993	****	*****

Este recuadra recage tadas las aventuras gráficas publicadas en España en castellana, junta can una pequeña valaración a mada de guía.

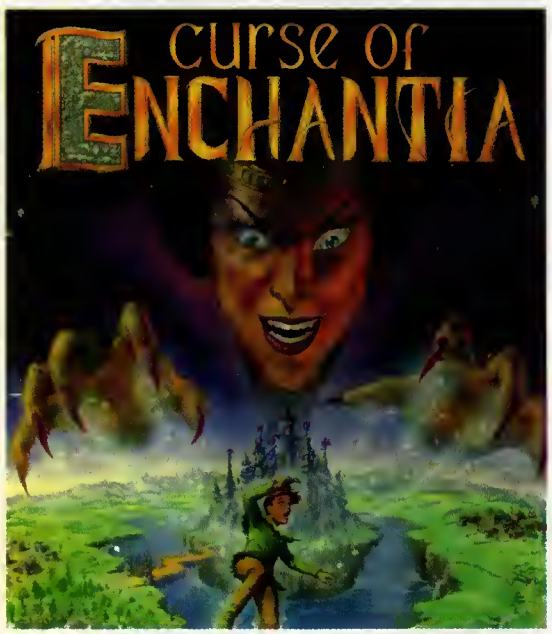
tulos, rompiendo con la monotonía implantada por Sierra y LucasArts. Es el caso de Interplay, que presenta «Star Trek 25th Anniversary», una mezcla de aventura y simulador con estupendos gráficos.

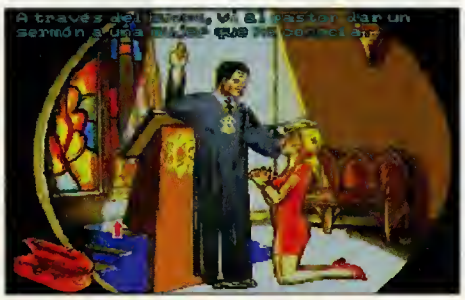
Ocean hace lo propio con «Hook», una versión de la película de Spielberg, con una gran calidad técnica, aunque se les notó la falta de experiencia; y finalmente Cyberdreams sorprendió a todos con su espectacular «Dark Seed», un programa que rompía con la moda de lanzar títulos cómicos, presentando una auténtica película de terror basada en los dibujos del creador de «Alien», H. R. Giger, con gráficos en alta resolución y voces en castellano.

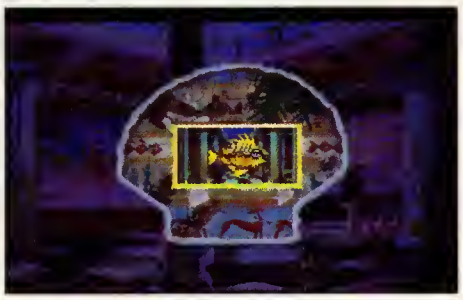
Aún así, LucasArts no se dejó amilanar por la nueva competencia y demostró su superioridad con «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», una aventura inédita de Indiana Jones a la altura de cualquiera de sus películas. Con tres soluciones diferentes y la calidad propia de LucasArts, el éxito estaba asegurado. Sierra también hizo lo mismo presentando la última versión de la saga de Larry, «Leisure Larry V», en la misma línea de sus anteriores éxitos.

Pero cuando parecía que todo estaba inventado, Infogrames se destapó con «Eternam», un estupendo programa que mezclaba la aventura clásica con dibujos animados y paisajes poligonales, todo ello conjuntado por un extravagante guión. La clásica Infocom también entra de lleno en el mundo de las aventuras gráficas con «Leather Goddesses of Phobos 2», la continuación de una conversacional de gran éxito

En el mundo de las aventuras gráficas no está todo inventado. Día a día, las distintas compañías de software nos sorprenden con nuevos programas.

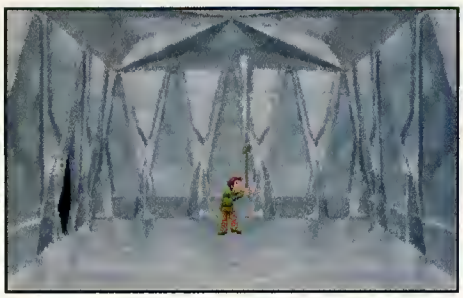




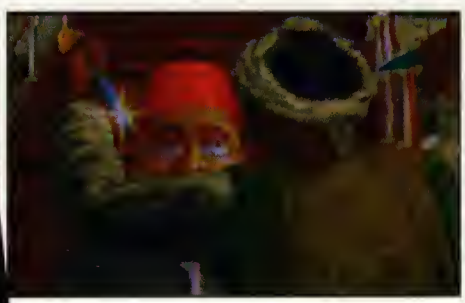


Unas protagonistas muy atractivos son los chicas de «Leather Goddesses af Phabos». Lo buena es que san las malas de la oventura.

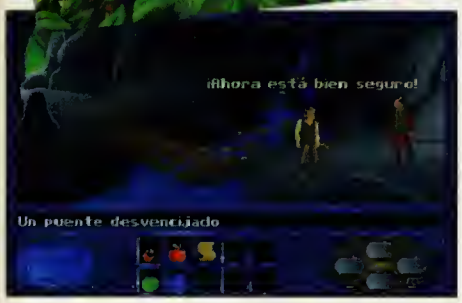
Aprender a cuidar el media ambiente, sobre toda el marina, es el fin principol de «Eca Quest», un gran juega ecalágica.



Una brujo nos deja jugar al béisbal. Se empeña en llevarnas a su munda pora que "juguemas" a vencerla.



«Daugther of Serpents» nos lleva a la misteriasa Alejandría, para resolver una serie de asesinatas. Las serpientes nos acampañan.



En las aventuras gráficas hacemos de todo, inclusa completar una piedra preciosa p ara que nuestro abuelo vuelva a su forma natural. Os suena el argumento.

Lo único que le faltaba a la gran serie televisiva americana de «Star Trek» era una aventura gráfica. Una vez realizada, no se puede pedir más.

El tenebrasa munda de H.R. Giger deja asomar una excelente aventura gráfica llamada «Dark Seed». Tenemos ante nosotros el principio de una gran saga.

hace unos años. Lo mejor, sus estupendos gráficos y el guión bastante picante, pero sobre todo las voces dobladas al castellano por actores profesionales y la inclusión de un pequeño aparatito para escucharlas sin necesidad de tener tarjeta de sonido, que marcaron la diferencia.

Las clásicas compañías productoras de arcades tampoco parecen dispuestas a quedarse atrás. Es el caso de Core y su «Curse of Enchantia», un programa gigantesco apoyado por unos gráficos marca de la casa pero con un desarrollo bastante extraño. Los personajes no hablan, se comunican mediante representaciones de objetos.

Por su parte la veterana Electronic Arts entró de lleno por el la puerta grande con el gigantesco «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes». Detrás de sus 30 Megas y su conseguida ambientación se escondía, acechando en la oscuridad, nada menos que Jack El Destripador.

AÑO NUEVO, AVENTURAS NUEVAS

El futuro ya está aquí. En lo que llevamos de año ya hemos podido disfrutar de unas cuantas aventuras de gran calidad. Sierra ha empezado fuerte con «Eco Quest», el primer programa ecológico orientado a los más pequeños, y «Space Quest I», otra versión mejorada de un gran programa que nos permite conocer cómo un simple portero espacial, Roger Wilco, se convierte en uno de los líderes indiscutibles de la compañía.

Virgin también se ha estrenado con «The Legend of Kyrandia», un magnífico programa en la línea de LucasArts, muy cuidado en todos los aspectos. Lo último en llegar ha sido «Daughter of Serpents», el inicio de lo que podía ser el nuevo camino a seguir por las aventuras. Con un argumento prácticamente perfecto, ambientado en la mítica Alejandría de los años 20, podemos crear el personaje como en un juego de rol y el argumento se adaptará a nuestros gustos. Por desgracia todo lo conseguido en el guión y la ambientación se pierde por la excesiva monotonía y la escasa dificultad de cada una de las soluciones.

En definitiva, parece que todavía queda mucho camino por recorrer antes de que podamos decir aquello de: "no hay nada nuevo bajo el sol". En esto el CD-ROM tiene algo que decir. Programas como «King Quest V», «Loom», «Monkey Island», ya se han pasado a este formato. De momento, las mejoras consisten en añadir más gráficos, sonido polifónico a través del CD-ROM y todas las voces dobladas por profesionales, por ahora en inglés. Con «King Quest VI», «Space Quest V» y «Maniac Mansion 2» a la vuelta de la esquina, el futuro de las aventuras se presenta más prometedor que nunca. Sólo nos queda tener un poco de paciencia. La aventura está servida.

Juan Antania Pascual Estapé

Pcshop

TANDON SE HACE MODULAR

Una de los ventojos de los sistemas PC es su modularidad. Esto significa, que es relotivomente sencillo sustituir los elementos de hardware obsoletos por otros de nueva generación, sin ningún problema y sin necesidad de ser un técnico. O casi. Esto ocurre en la teoría, pero en la práctica, todos nos hemos peleado para instalar un disco duro nuevo que se resiste a funcionar, o una nueva tarjeta de vídeo que no responde, etc., etc.

Tandon, uno de los fabricantes de PC´s más importantes, ha lanzado al mercado una nueva línea de ordenadores denominados MCSII que permiten, simplemente retirando el frontal de la máquina, insertar, como si fueran una cinta de vídeo, discos duros, unidades de disquete o nuevos microprocesadores. A partir de ahora, ya no hará falta ni tan siquiera un destornillador para cambiar de ordenador cuando el nuestro se haya quedado "pequeño".

Para más información podéis llamar a Tandon al teléfono (91) 735 00 12.

NUEVAS IMPRESORAS HP

Hewlett Packard acoba de lanzar al mercodo dos nuevos modelos de impresoras de inyección de tinta: la Deskjet 1200C en color y la Deskwriter 510 en blanco y negro. La primera de ellas permite una resolución de 300 puntos por pulgada en color y de 300x600 en modo monocromo. Incorpora Postcript Adobe nivel 2 y 4 Mb de RAM ompliobles o 26 en SIMMS estándar. La Deskjet 1200C estó certificada por Pantone, lo que oseguro una correcta impresión de los colores standors en ortes gráficos.

La Deskwriter 510 es similar a la antigua Deskwriter B/N pero un 40 por ciento mós rópida. Asimismo, posee una mayor capacidad en la bandeja de alimentación del papel y mejoras en el diseño que la asemejan físicamente a la Deskjet 1200C. Los precios de estas impresoras son 340.000 pesetas para la de color y 57.900 para la de B/N.

Para más información podéis llamar a Computer 2000 al teléfono (93) 349 91 11.

PIRATAS SIN PARCHE

La piratería en el mundo del software cado vez se convierte en un problema más acuciante. Y en España estamos a la cabeza de la misma. Según las últimas cifras proporcionadas a la prensa por lo Software Publishers Association europea, en Iberio, o lo que es lo mismo, en España y Portugal, el 83 por ciento del software es de procedencia ilegol. Este abultado porcentaje contrasta con el 25 por ciento del Reino Unido e Irlanda o el 53 por ciento de los países nórdicos, excepto Suecia. Claro que estamos a la par que Italia en donde ocurre exactamente lo mismo que dentro de nuestras fronteras.

Si sois programadores, o pretendéis serlo, vais a tener difícil lo de cobrar los derechos de autor. A no ser que todos nos unamós de una vez por todas y decidamos luchar de forma unánime contra lo que es, sin lugar a dudas, un gigantesco fraude, es posible que en pocos años desaparezca, casi totalmente, en España la figura del programador. Una vergüenza.

MICROSOFT VS APPLE

En marzo de 1988, Apple Computers entobló un juicio contra Microsoft y Hewlett Packard sobre la base de que Windows y New Wave habían infringido los derechos de la compañía de la manzana multicolor. El 10 de junio de este año, el juez Vaugn Walker del distrito norteomericano de Carolina del Norte desestimó las demandas interpuestas por Apple. Parece que Bill Gates ha ganado uno de los juicios mós largos y dificultosos de la historia de la informática. Un duro golpe para Apple que ha sido el segundo fabricante que más ordenadores vendió en USA durante el pasado año y se las prometía muy felices con sus previsiones sobre el enfrentamiento contra lo mós poderoso empreso de software para PC del mundo.

LLEGA COREL 4.0

Uno de los paquetes gráficos más usados en el mundo es el de la poderosa compañía multinacional Corel Corporation. «Corel 4.0» es su última versión e incluye: «CorelDraw», utilidad de diseño e ilustraciones vectoriales; «CorelPhoto-Paint», aplicación de retoque para imágenes bitmap; «CorelShow», que permite la creación de presentaciones; «CorelTrace», para transformar cualquier imagen bitmap en vectorial; «CorelMosaic»; y «CorelMove». Asimismo, se han ampliado las librerías de cliparts, animaciones y tipos de letra. La instalación completa de «Corel 4.0» ocupa 32 megabytes de disco duro en la versión disquete y 2 megas en la de CD-ROM. Para más información (93) 499 91 11.

¡CONSIGUE DOS JUEGOS POR EL PRECIO DE UNO! CON pcmanía

Para conseguir esta oferta, recorta o fotocopia el cupón adjunto y entrégalo en los CENTROS MAIL, o bién mándalo por correo contra reembolso a MAIL VxC (Paseo Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid)

Tres Cantos (MADRID)
Edificio El Zoco
Posterior.Sector Pueblos.

Fuengirola (MALAGA)
Calle Alemania, 5

BURGOS
Av. Reyes Católicos, 18. Trasera.
Tel: 24 05 47

MADRID
Pº Sta. Maria de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25

MADRID
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79

BARCELONA
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10

ZARAGOZA
Cent.Com. Independencia
Local 100 B-2 Planta alta
Tel: 21 82 71

SALAMANCA
Calle Toro, 84.
Tel: 26 16 81

DosHermanas (SEVILLA)
Calle Las Morerillas, 6
Tel: 566 78 64

CALLE SOLEDAT,12
BADALONA

CENTRO MAIL — MAIL VxC VENTA POR CORREO

2X1

PC 3 1/2

ELIGE DOS JUEGOS Y PAGA SOLAMENTE EL DE MAYOR IMPORTE. EL OTRO ES DE REGALO

LARRY I	F 14 TOM CAT	SHADOW SORCERER	F 15 II	HEART OF CHINA
P.V.P.- 6.650	P.V.P.- 4.625	P.V.P.- 4.625	P.V.P.- 7.700	P.V.P.- 8.700
EL PADRINO	BUSH BUCK	ELVIRA	WINTER SPORT	SHANGAI
P.V.P.- 5.650	P.V.P.- 5.990	P.V.P.- 4.995	P.V.P.- 2.600	P.V.P.- 6.150
SPACE QUEST IV	BLACK CROWN	ESPAÑA 92	KNIGHTS OF THE SKY	M1 TANIC PLATOON
P.V.P.- 7.700	P.V.P.- 6.150	P.V.P.- 2.995	P.V.P.- 6.150	P.V.P.- 7.200

NOMBRE .....
APELLIDOS .....
DIRECCION COMPLETA .....
POBLACION .....
PROVINCIA ..... C.P. .....
TELEFONO ..... Nº CLIENTE .....
☐ NUEVO CLIENTE

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
1 /2	
1 /2	
1 /2	
1 /2	
1 /2	
1 /2	
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

Consultorio

ARCADE

TITUS THE FOX

Aunque lo intenta, na pasa de la navena fase. ¿Podéis decirme cuál es el camino?

ANDER GELETE
(VIZCAYA)

En la primera bifurcación ve par la senda ascendente de la derecha, esquiva a las escorpiones y a las bambas. Tras acabar can las faquires, calaca tres cajas sabre un mantán de bambas para superarlas. Entances, llegarás a un lugar del que parten varias caminas. Elige cualquiera, pues tadas canducen a la sala de las estatuas egipcias, dande debes intraducirte par una puerta a ras de suela para evitar el ataque de las mamias, y luega atravesar el fasa de las serpientes calculanda las saltas. Par última, elimina a la gran mamia can la pelata.

THE HUMANS

Estay atascada en el nivel 18, pues un enemiga siempre raba las lanzas de las humans. ¿Qué tenga que hacer para acabar can él de una vez?

GERARDO LLORENS
(BARCELONA)

La salución es que na tienes que matarla, sina esquivarla. Canstruye una tarre de tres humanas que te permita llegar hasta la antarcha, y, pasteriarmente, una segunda tarre de igual altura para llegar al arbusta. Quémala can la antarcha y rescata al prisianera.

SIMULACIÓN

SILENT SERVICE II

Siempre que me atacan las buques de guerra japaneses y tengo que sumergirme, me hunden con las cargas de prafundidad. ¿Cáma me escabulla cuanda las barcas enemigos están justa encima del submarino?

LUIS SÁNCHEZ
(SEVILLA)

Apaga las matares para disminuir las pasibilidades de que el sánar te detecte. A cantinuación, sumérgete a la máxima prafundidad. Entances, la ideal es, y fijándase sála en el mapa de máxima ampliación, memarizar los movimientas de las barcas. Estos suelen navegar en círculo describienda siempre la misma trayectaria alrededar del submarina. Segura que encantrarás un momenta en el que ningún buque enemiga te pase par encima.

En ese preciso instante, navega a la máxima patencia y para en cuanta veas que una embarcación nipana se aproxima. Repite el pracesa de avanzar y parar y, paca a paca, lograrás salir del cerca de las destructares japaneses.

Para abtener respuesta a vuestras dudas, na tenéis más que remitirnas una carta a la siguiente dirección:

PCMANÍA
SECCIÓN CONSULTORIO
HOBBY PRESS S.A.
C/ De las Ciruelas nº 4
San Sebastián de las Reyes. 28700 Madrid

Para agilizar la publicación de las respuestas, es impartante que indiquéis en el sobre sección «*CONSULTORIO*», especificando además el TIPO DE PROGRAMA *–simuladar, aventura gráfica, rol* a arcade– acerca del que realizáis la cansulta.

AVENTURA

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Cuando voy a entrar en el templa, el Sr. Sternhart me impide el paso y me pregunta el título del libra de Platán. ¿Padéis decirme qué palabra es y cáma se cansigue?

JUAN JOSÉ ORTEGA
(MÁLAGA)

Debes hablar can el lara que está situada en la alta de un árbal. Al preguntarle par el título, te responderá la palabra clave.

KING QUEST V

¿Cáma pueda abrir las puertas del templa de las mantañas, en el desierta del aeste?

JOSEP ANGLADA
(BARCELONA)

Para entrar en el templa, necesitas el bastán que lleva cansiga el jefe de las bandidas. Para abtenerlo, adéntrate en el desierto del oeste en busca del campamenta. Tras pasar par varias aasis en las que padrás saciar tu sed, la encantrarás. Regresa can el bastón a la pantalla del templa y las puertas se abrirán fácilmente.

CONCURSO INTERNACIONAL «STUNT ISLAND»

¡CONVIÉRTETE EN DIRECTOR DE CINE!

Ahora PCMANÍA y ERBE SOFTWARE te dan la oportunidad de participar en el Concurso Nacional «Stunt Island» y tener opción a ser el Ganador de la Competición Internacional, que simultáneamente se realiza en otras revistas europeas.

3º PREMIO:
Cada mes (de mayo a octubre) se elegirá un ganador, que obtendrá como premio: una camisa de Disney, 20.000 ptas. en juegos de ERBE (elegidos por él mismo) y opción a ser el ganador Nacional.

2º PREMIO:
GANADOR NACIONAL
Entre todos los ganadores mensuales se elegirá un ganador Nacional que, además de representar a España en el concurso internacional, será premiado con una cámara de vídeo.

1º PREMIO:
GANADOR INTERNACIONAL
Entre todos los ganadores de los diferentes países a concurso se eligirá al ganador internacional que tendrá como premio un viaje a Hollywood para 2 personas.

CUPÓN-CONCURSO STUNT ISLAND pcmanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista PCMANIA, que cumplan los siguientes requisitos:

a) Enviar la Tarjeta de Participación "CONCURSO NACIONAL «STUNT ISLAND»" que se encuentra en el interior del juego, debidamente cumplimentada junto con la película que se presenta a concurso a la siguiente dirección: HOBBY PRESS S.A., Apdo. Correos, 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «STUNT ISLAND»

b) Adjuntar a la Tarjeta de Participación el "Cupón Concurso «Stunt Island»" de la revista (no serán válidas fotocopias).

2.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el 1 de mayo y el 25 de octubre de 1993.

3.- Los trabajos presentados a concurso no se devolverán. HOBBY PRESS S.A., se reserva el derecho a publicar los trabajos enviados, por lo que el participante autoriza a los organizadores, a la difusión gratuita de su trabajo.

4.- El jurado estará compuesto por Domingo Gómez (Director Editorial de HOBBY PRESS S.A.), Javier de la Guardia (Redactor Jefe de PCMANÍA), y Ernesto F. Maqueira (Product Manager de «STUNT ISLAND», ERBE SOFTWARE).

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Recibe pcmanía cómodamente en casa todos los meses y consigue este práctico regalo para guardar tus discos

El Disk Book ™ que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.

Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

pcmanía

Todo un mundo. A tu alcance.

Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva

Puedes adquirir también tu Disk Book ™ sin suscribirte al precio de 4.500 ptas., llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h.

cómodamente en casa
sigue este práctico regalo
dar tus discos

El Disk Book ™ que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.

Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva
te al precio de 4.500 ptas., llamando al teléfono (91) 654 61 64

Respuesta Comercial
Autorización n.º 7427
B.O.C. y T. n.º 81
de 29 de agosto de 1986

HOBBY PRESS,S.A.
Apartado n.º 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

No necesita sello. A franquear en destino

Respuesta Comercial
Autorización n.º 7427
B.O.C. y T. n.º 81
de 29 de agosto de 1986

HOBBY PRESS,S.A.
Apartado n.º 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

No necesita sello. A franquear en destino

Recibe pcmanía c
todos los meses y consi
para guarda

Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

pcmanía

Todo un mundo. A tu alcance.

Puedes adquirir también tu Disk Book ™ sin suscribirte al p
de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h.

Ofe

PC-10

Recibe pcmanía en casa

Deseo suscribirme a la revista **Pcmanía** durante un año (12 números) al precio de 7.800 pesetas, lo que me da derecho a recibir gratuitamente la carpeta portadiscos 3 1/2" "DISK BOOK". (Oferta válida sólo para España y hasta la aparición de otra oferta de suscripción).

Nombre _____ Fecha Nacimiento _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad _____ C.P(*) _____
Provincia: _____ Tel: _____
(*) Es importante que no olvide el código postal.

FORMA DE PAGO:
❑ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
❑ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.
Suscripción **Pcmanía**. Giro Nº _____
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)
❑ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)

❑ Tarjeta de Crédito Nº_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
❑ VISA ❑ MASTER CARD ❑ AMERICAN EXPRESS
Nombre del Titular (si es distinto) _____
Fecha caducidad de la Tarjeta: _____

SUSCRIPTORES DE CANARIAS:
❑ Correo ordinario.
❑ Correo aéreo. (Recargo de 750 Pesetas)
(Si no se indica nada, se enviará por correo ordinario)

Fecha y Firma

PC-10

Pide tus números atrasados y tapas para conservar

pcmanía

❑ Deseo recibir al precio de 650 pesetas los siguientes números de **Pcmanía**:

_____

_____

❑ Deseo recibir las tapas de **Pcmanía** al precio de 950 pesetas.

_____

Nombre _____ Fecha Nacimiento _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad: _____ C.P(*) _____
Provincia: _____ Tel: _____
(*) Es importante que no olvide el código postal.

FORMA DE PAGO:
❑ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
❑ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.
Números Atrasados **Pcmanía**. Giro Nº _____
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)
❑ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)

❑ Tarjeta de Crédito Nº_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
❑ VISA ❑ MASTER CARD ❑ AMERICAN EXPRESS
Nombre del Titular (si es distinto): _____
Fecha caducidad de la Tarjeta: _____

Fecha y Firma

El Final de un Imperio...

TOP SECRET!

KGB

CONFIDENCIAL

- Instrucciones y juego en español
- Interface de apuntar y pulsar
- Gran variedad de personajes
- Complot sofisticado
- Opción de rectificar en tus acciones (hasta los mejores agentes cometen errores)
- Acción en tiempo real a lo largo de cuatro capítulos diferentes

MÁS INFORMACIÓN EN LOS DOCUMENTOS DEL JUEGO

Disponible en PC

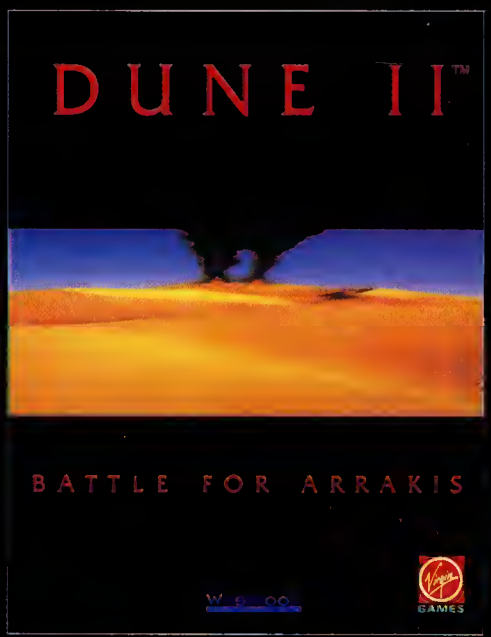
KGB es una marca registrada de Virgin Games, Ltd.
© CRYO ©1992 Virgin Games, Ltd.
Todos los derechos reservados

... El Nacimiento de una Dinastía

Aquel que controle la Especia...
controlará el Universo

Una simulación del mejor libro de Ciencia Ficción de todos los tiempos, creada por los productores de 'The Legend of Kyrandia'.

Disponible en PC



DUNE es una marca registrada de Dino de Laurentiis Corporation con licencia de MCA/Universal Merchandising Inc. 1984 Dino de Laurentiis Corporation. Todos los derechos reservados. Westwood Studios Inc. Todos los derechos reservados. P 1992 Virgin Games Ltd.

¿Te atreves a ser el 7º Invitado?

Disponible en CD

Verano de 1940. Revive la batalla crucial de la 2ª Guerra Mundial

Disponible en PC

Distribuidos por:

Arcadia software, s.a.

Agencia de Diseño